Кровавая Магия: Секреты Тауматургии

Подписано цифровой подписью: Akatoshi Kuran
Дата: 2016.01.06 03:09:15 +03'00'

WHITE WOLF PUBLISHING

ВСЕ ОТТЕНКИ ТЬМЫ

РОССИЯ В НОЧИ

Кровавая Магия: Секреты Тауматургии

Вёрстка выполнена специально для проекта «Россия в Ночи» и портала «Все Оттенки Тьмы»

Оригинальное название: Blood Magic Secrets of Thaumaturgy (WW2106)

Перевод: Кровавая Магия: Секреты Тауматургии

Авторы: Bruce Baugh, Chris Biork, John Goff, Alan I. Kravit, Robin D. Laws and James Moore

Перевод: Егор Мельников, Ангват, Русская Борзая, Данко, Chuba, Тепиш, Aastarot Gangrel и многие другие.

Вёрстка: Лужецкий Данил

Версия вёрстки: 1,00

Дела плоти известны; они суть: прелюбодеяние, блуд, нечистота, непотребство, идолослужение, волшебство, вражда, зависть, гнев, распри, разногласия (соблазны) ереси, ненависть, убийство, пьянство, бесчинства и тому подобное. Предваряю вас, как и прежде предварял, что поступающие так Царствия Божия не наследуют.

- Послание к Галатам 5:19-21

Содержание

Пролог: Трюки и Сделки.....7
Вступление.....13
Глава 1: История кровавой магии.....23
Глава 2: Законы Крови.....47
Глава 3: Пути Магии.....121
Глава 4: Экзотическое колдовство.....183
Приложение: Лица Магии.....249

Уважаемые читатели, перевод данного текста выполнялся для проекта «Россия в ночи», если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет 410011595065548, в Яндекс-деньгах или на кошелек Вебмани – R595417461885.

Заранее спасибо!

Пролог: Трюки и Сделки

Было четыре часа, когда я вернулась в капеллу. Шесть недель слежки, прятанья в машине этого парня, пока он был в кинотеатре выбирая, какое бы кино посмотреть на этой неделе, курение под фонарями как будто из гангстерского фильма. Шесть недель тяжелых взглядов на копов и слов «Здесь не на что смотреть, офицер», шесть недель небольшого напряжения по поводу высокомерного Вентру, заправлявшего 43 полицейским округом.

Но теперь все окупится.

Я сняла свой шлем и услышала эту треклятую песню, которая постоянно играла у Мозли. Это был жуткий кавер на старую песню Смита, исполняемый каким-то парнем, который явно тащился от психоделики. Сперва Мозли думал, что это весело — вставить эту песню в какой-нибудь мрачный подростковый фильм про ведьм, а затем вставить ее в качестве музыкальной темы в ТВ-шоу для Поколения Икс про трех симпатичных улыбчивых колдуний, которые живут в Сан-Франциско. Сперва он играл эту песню в качестве какой-то иронии, однако затем она начала ему нравиться. Меня же она бесила.

Мозли как всегда был в зале, я встряхнула своими спутавшимися волосами и положила посылку на стол. Он читал какую-то жуткую книжонку, которая валялась среди этих старых папок с тремя кольцами.

«Что за… нет. Нет, не то. Кроваво не то». Мозли всегда говорил «кроваво». Он был уже мертв двадцать лет и все это время не-жил в Лас- Вегасе, но у него все еще оставался акцент и определенные идиомы. Мне кажется, что когда ты становишься вампиром, то определенные вещи буквально прилипают к тебе. «О, Макси, это прекрасно».

В комнате запахло сожженным шалфеем, когда Мозли стянул резинку и достал Клинекс. Его гладкие темные руки сорвали серо-розовую упаковку с грязноватой бумажной пачки. «О да, папочка. О да. Клянусь, Макс, я не думал что где-то в Вегасе это еще можно достать».

«Ты ошибался, старина Моз. Найти тринадцатого потомка повешенного еретика было легко,— сказал я и улыбнулась, продемонстрировав своему сиру клыки.— Тяжелее было найти настоящего цыгана в этом городе. Что читаем?»

«А? О, это старая книга Дамбануса, мне ее одолжил Брок. Это не оригинал, но похоже весь текст здесь».

«Есть что-нибудь полезное?» — спросила я. Долой эту куртку. Долой эти перчатки. Я хотела кинуть их на кресло, но оно уже было занято большой серой жабой, которая сидела на чем-то, что напоминало куриную ногу. Я знала, что с жабой в убежище Мозли лучше не связываться.

Повсюду был бардак, поэтому я просто оставила куртку на диване. Мозли был из тех Тремеров, что работал в моменты вдохновения и оставлял проекты «в процессе», когда что-то другое требовало его внимания. Копы обалдели бы от этого места: здесь были части убитых жертв в стеклянных сосудах, нетронутые человеческие скелеты, по крайне мере шесть весьма ценных субстанций и множество ценных книг, которые пропадали из капелл от самого Стокгольма. Парни из сорок третьего участка арестовали бы нас едва взглянув на ритуальные кинжалы Мозли. Однако это не были просто наркотики и украденные вещи, как подумали бы копы. Это были тауматургические манускрипты и крайне редкие ритуальные компоненты.

Я выжала газ из своего Дукати и пристроилась рядом с Седаном Маршала. Он посмотрел на меня и я сделал ему знак остановиться. Он недоверчиво посмотрел на меня, но я показала ему конверт.

Никогда не недооценивайте силу конвертов легального размера без пометок. Если кто-то показывает вам такой, то вы понимаете, что у вас проблемы. В нем не может быть ничего хорошего.

Маршал последовал за мной к парковке Денни. Там никого не беспокоило, что высокая девушка на итальянском байке разговаривала с парнем в английском костюме и машиной за шестьдесят тысяч долларов. Ничего необычного — такое происходило каждую ночь. Просто не суйте свой нос в чужие дела и никто не пострадает.

«Что на этот раз? — спросил Маршал.— Лучше бы это было важно».

«Это вам решать, мистер Маршал»,— ответила я.— Просто конверт. Я хочу предложить вам сделку».

Маршал упирался. «Что внутри?»

«Это секрет. Вы узнаете это если согласитесь на сделку».

«Послушайте, мисс, я думаю вы знаете, что я весьма важный человек и не могу тратить свое время на…»

«Хорошо. Никакой сделки». Я надела свой шлем и села обратно на мотоцикл. Он взревел, когда я нажала на стартер. И тут Маршала решил, что мне возможно есть что предложить.

«… и я уверен, что вы понимаете, как странно все это выглядит»,— вот и все, что я услышала, когда снова заглушила мотор.

«Послушайте, мистер Маршал, сделка весьма проста. Вам нужно это, а у вас есть кое-что, что нужно мне. Давайте заключим ее и затем займемся своими делами».

«Отлично. Что вам нужно? Деньги? Машина?»

«Я не воровка, мистер Маршал. Я коллекционер. Идемте со мной». Я пошла вглубь парковки, по который витал запах алкашей. Которые возвращались из ночных клубов домой и шлюх, от которых несло несвежим потом и сексом. Я затолкала Маршала в туалет и кто бы то ни был перестал нами беспокоиться.

«Что происходит? Это насчет наркотиков? У меня нет…»

«Успокойтесь, Маршал. Мне не нужны твои деньги,— сказала я и затем вытянула приличный кусок бумажного полотенца и оторвала его.— Покажите мне свою руку».

«Что?»

«Вашу руку, Маршал. Покажите мне ее. Вы так заняты и ваше время не стоит…»

«Мою руку? Что вы хотите от нее? Что с вами не так?»

«Дайте мне вашу руку». Я знала, что это не сработает, но все же попробовала. И внезапно это сработало. Возможно, у Маршала были проблемы с самооценкой. Он положил свою руку ладонью вниз на стойку.

Я достала свой перочинный нож из джинсов, открыла его и схватилась за его указательный палец второй рукой. Это было не так уж и просто — кости достаточно крепкие. Маршал завернул свою руку в бумажное полотенце, и прежде чем он перестал материться, я уже ушла и снова мчалась по дороге. Интересно, что же все-таки было в том конверте.

Миранда Вернер была не слишком приятной женщиной. Она весила около

трехсот фунтов, а на ее одежде было полно пятен непонятного происхождения. Полагаю, у нее была довольно дружелюбная натура, но даже это не скрашивало тот получеловеческий стиль жизни, что она вела.

Дом Миранды представлял из себя трейлер, находившийся на груде шлака, и выглядел столь же неряшливо, как и человек, который в нем обитал. Полусъеденные ведра с цыплятами громоздились на разных поверхностях, безалкогольные напитки растекались лужицами сиропа, а лужицы собачей мочи (а где же сама собака, черт возьми?) стали неотъемлемой частью ковра и дивана. Я присела на единственную подушку, которую не испоганил ее питомец своей мочей. Миранда больше общалась с компьютером перед собой, чем со мной.

«Вас зовут Триветски, так?»

«Да,— прохрипела она. Даже печатанье утомляли ее. Сейчас она обменивалась аргументами с кем-то по имени «огонь ведьм» в чате.— Миранда Триветски».

«Вас тяжело найти, миссис Вернер».

«Это славянская фамилия».

«Да, я знаю. Боюсь мне придется спросить у вас кое-что неприятное, мисс Вернер. Вы знакомы с кем-либо из цыган Старого Света?»

Миранда перестала печатать и повернулась ко мне, ее голова поворачивалась на ее тучном теле. «Он уже мертв».

Наступило неуклюжее молчание.

«Кто, миссис Вернер?»

«Петр. Вот зачем вы здесь? Вам нужны его деньги?»

«Нет, мисси Вернер. Я здесь из-за вас».

«Они сказали, что все кончено. Петр задолжал им денег и Петр… нет. Они сказали, что счет оплачен».

«Миссис Вернер, я понятия не имею о чем вы. Я хочу попросить вас об одолжении».

«О каком?»

«Мне нужно кое-что от вас».

«Я не хочу ничего такого. Я иду спать». Миранда сместила свою талию, пытаясь встать со стула, на котором сидела.

«Пожалуйста, миссис Миранда. Только это».

Миранда начала плакать. «Почему бы вам не уйти и не оставить мен в покое? Вам и всем цыганам. Да, я знаю, что вы мертвы. Я сделаю эту, но только если вы уйдете и скажете другим больше никогда меня не беспокоить». Она произносила эти слова сквозь рыдания. Снаружи залаял пес.

«Хорошо»,— сказала я и достала палец Маршала из кармана.

Она взяла его, все еще плача, но похоже ее не сильно беспокоило, что она держит все еще свежий отрезанный палец. Пробормотав несколько слов она вернула его мне, а затем уронила голову себе на руки когда я уходила.

Пока я спускалась по лестнице собака продолжала лаять. Невдалеке кто-то мыл свою машину и поток воды шириной в фут тек передо мной. Я была удивлена, когда обнаружила, что не могу переступить через воду — мне пришлось пройтись по цветнику и грязной дороге, прежде чем вернуться на парковку, где я оставила свой мотоцикл. Моя батарея сдохла.

Пинком заведя мотоцикл, я убралась отсюда к чертовой матери.

«Еще один шаг, Макс. Еще одна ночь и ты все закончишь».

Мозли имел ввиду, что ему еще одну ночь ему придется проводить ритуал прежде чем мы сможем подначить князя. Он был измотан и покрыт кровавым потом — его худая грудь была покрыта чем-то, что пахло одновременно солено и сладко. Кровь и прах были размазаны по его скулам — если бы я не знала его лучше, то могла бы принять за футбольного игрока, который старался не смотреть на солнце. Однако как много футболистов знали, как проводить греческий защитный ритуал шестнадцатого века против невидимых нарушителей?

Еще одна ночь. Оставалась еще одна ночь прежде чем мне предстояло пробраться в убежище князя и запустить дрожащие пальцы в что-то его личное. Но как говорил Мозли «Если Макси взялась что-то сделать, то она это сделает». Если вы найдете у себя спальне ужасно выглядящего громилу ростом шести футов и весом в сто три фунта, вам наверняка поплохеет. Но если вы найдете там брюнетку ростом в пять футов в байкерской куртке и с голливудской улыбкой, то возможно отнесетесь к ней снисходительней. Поверьте мне, я спала с живыми притворялась с мертвыми и пока они не заметят, что вы скачите во тьме вокруг сожженной фотографии их матери то будут думать, что вы здесь лишь для того чтобы «познакомиться поближе».

План Мозли заключался в том, чтобы тайно защитить убежище князя от «гостей», использующих Затемнение, а затем попросить у него дар. В любом случае Бенедик выглядел бы глупо, и лучше бы ему быть таковым в глазах лишь одного Сородича и его дитя чем всех Лизунов, которые прибыли в Вегас чтобы раздобыть крови или жульничать в казино. Осторожность была возможно лучшей добродетелью в обществе вампиров, но мне нравилось изучать как делаются дела в Л ост Вэйджес что в Неваде. На его месте я бы просто поблагодарила и убила бы тех, кто это сделал, возможно поэтому я и не князь.

Мозли нарисовал круг вокруг пальца восковым карандашом и бросил туда два стеклянных осколка.

Еще одна ночь.

Я заглушила мотор и тихо съехала с главного шоссе. Учитывая как ведут себя эти неонаты и анархи можно было бы быть благодарным князьям, которые ведут себя подобно военноначальникам, с крепостями полными ординарцев и личных армий, ноя раньше ни у кого не видела такой показухи. Возможно это работало шестьсот лет назад, но теперь это было не очень. Если копы застанут вас на складе полным оружия и с легионом телохранителей, то скорее всего подумают, что наткнулись на какой-нибудь культ или фабрику по производству наркотиков.

Нет, Бенедик был не настолько глуп, чтобы привлекать к себе подобное внимание. У него было неплохое местечко в тридцати минутах езды от самого злачного места в городе — хорошо защищенное, патрулируемое собаками и с охраной у ворот, но это выглядело не так крикливо как в «Жизни богатых и зна-

менитых». Когда у вас денег так много как у князя, вы тратите их мудро, или же находите свое имя во всех журналах. К счастью для себя Бенедик тратил их мудро.

И это было хорошо для меня. Я прокралась мимо ограды. Сотворила быстрый ритуал чтобы скрыть свои следы на траве и обострила свои чувства. Я могла слышать двух или трех собак и увидела как охрана покидает парковку. Отличное время.

Перескочив через низкую ограду, я получила приличный удар током. Умный князь. Я упала на землю и пригнала кровь к своим обожженным рукам, клянясь, что в следующий раз не буду столь беспечна.

Я прокралась через двор во внутренний дворик, где могла наблюдать что происходит через открытые французике двери. Князь Бенедик разговаривал со своим помощником, Монтроузом, чудиком из клана Носферату. Я улыбнулась — мало кто подозревал, что Монтроуз крался рядом даже когда Бенедик не подозревал об этом, и маленький трюк Мозли должен был положить этому конец (по крайне мере на следующий месяц). Когда ты мертв именно такие мелочи и начинают иметь значение.

В мгновение ока я очутилась на каменной кладке. Еще одно маленькое заклятье открыло запертое окно, и я уже была в доме. Мне требовалось сделать это, пока Бенедик был дома, иначе бы охранные системы засекли меня. Да, я могла бы вывести их из строя, но это выглядело бы немного подозрительно. Две минуты спустя я спрятала палец Маршала в костюме от Прада. Три минуты спустя я уже была на своем мотоцикле и мчалась прочь.

Задумка Мозли сработала. Две недели спустя одного из подручных Монтроуза нашли возле статуи на одном из кресел Бенедика. (На одно из кресел Бенедика. Кошмар). Князь закатил скандал по этому поводу, и тут появился Мозли, который сделал целое шоу из того, что опасался подобного и предпринял меры в силу своих талантов. Теперь мы в хороших отношениях с князем. Возможно у нас будут проблемы с Монтроузом, но он не знает, насколько мы вовлечены в это. Я видела, какие он взгляды бросал на Мозли. Но все карты на руках у нас, а обо мне он даже не знает.

Однако я по-прежнему нервничаю. Если князь узнает о нашей магии и что мы его обманули и сделали его нашим невольным соучастником, не думаю что он будет слишком счастлив.

Однако пока это работает. Мозли получил немного уважение среди молодых вампиров — «Смотрите, это Мозли, он найдет все, как бы вы это не прятали!» — и кое-какой вес в глазах Бенедика. Пока мы сможем охранять наши тайны, мы будем на коне. Вопрос лишь в том, как долго нам удастся охранять наши тайны?

Введение

Я расскажу тебе... о стародавних кошмарах, что и поныне прячутся в потаённых уголках мира под покровительством чудовищных жрецов, поддерживающих в них жизнь и хранящих знание о них. Некоторым людям ведомы такие вещи о мироздании, какие смертные знать не должны, и они способны проделывать то, что никому не следует делать.

—Говард Лавкрафт, «Тварь на пороге».

Эта книга повествует о магии, к силам которой вампиры способны прибегать благодаря своей проклятой крови. Секреты Тауматургии лежат в основе самых разнообразных форм магии, известных Сородичам. Тем не менее, Тауматургию нельзя назвать изначальной формой кровавой магии, а кроме того, её применение — далеко не единственный способ использования тайных сил витэ. Нет, магия крови находит своё воплощение в самых разных, таинственных формах.

Практики Тауматургии способны подчинять мир своей воле, изменяя всё своё окружение в соответствии с собственными желаниями. Смертные маги — точнее, редкие представители их коллектива, знающие хоть что-то о своих коллегах среди вампиров,— как правило, полагают, что магия крови представляет собой примитивную форму колдовства, которую сами маги чаще всего называют «низшей, «истинной» магией или другими подобными формулировками. Тем не менее, Тауматургия носит характер отдельного магического искусства, и хотя некоторые её способности действительно перекликаются с мистическими традициями других чародеев, сама её сущность зиждется на противоестественном состоянии вампиризма. Не будь витэ, никто бы даже не знал о Тауматургии. Всё её силы основаны на мистических свойствах украденной крови.

История Тауматургии уходит корнями в глубокую древность. Ещё в те далёкие времена, когда первые вампиры

только начинали свою тайную деятельность по всему земному шару, некоторые представители их проклятого рода уже искали возможности применить оккультные качества своей крови для создания тех эффектов, которых они не могли достичь никаким другим способом. Почти в каждом поколении проклятых, поддерживающих активность в современные ночи, найдётся место для практиков Тауматургии в той или иной её форме, хотя нельзя отрицать, что самые старые из этих вампиров уже давно погибли, исчезли или погрузились в торпор. Представители клана Тремер только организовали и кодифицировали секреты кровавой магии: они сделали её доступной для своего понимания, однако не они стоят у истоков её развития.

Кровавая магия оставляет неизгладимый след на личности каинита, пытающегося её обуздать. Всякий, кто стремится к преображению мира в соответствии со своей волей, чувствует, как Тауматургия начинает прожигать насквозь всю его сущность — ту самую сущность, которую делят друг с другом все вампиры. Для того, чтобы обрести право на изменение окружающего мира, недостаточно одних лишь амбиций. Вампир должен обладать достаточной самодисциплиной, чтобы подчинить себе мистические потоки кровавой магии, и достаточно свирепым характером, чтобы пренебрегать моральной стороной накопления чужой крови с целью её дальнейшего применения. Чаще всего человечность таких Сородичей быстро утрачивает свои качества под давлением их моральной

установки на использование окружающих для достижения личной выгоды. В конце концов, сознательное пренебрежение окружающими облегчает вампиру задачу по использовании кровавой магии и наделяет его возможностью исследовать любые стороны этой тёмной практики, не задаваясь этическими вопросами.

Опытные тауматурги способны обрушивать на землю пламенные дожди, устраивать землетрясения или потопы, призывать молнии и проявлять своё могущество множеством самых разных способов. Они могут лишать окружающих крови, проклинать их на бесплодие или накладывать на них легендарную «порчу». Тем не менее, далеко не все формы магии выражаются в таких явных проявлениях воли своего носителя. Преобразование мира требует куда больших усилий, чем простая организация стихийных бедствий. Для этого нужны время, тяжёлый труд и проведение трансмутаций, проникающих в самую сущность материального мира. Тауматурги проводят ночи, недели, годы и даже десятилетия за формированием магических эффектов, большую часть которых никто никогда не заметит. И зачастую это становится главной частью работы тауматурга: в конце концов, ритуал, вселяющий вдохновение в окружающих или, напротив, лишающий их собственной воли, просто необходимо держать в секрете.

Тауматурги не забывают, что Каин — согласно некоторым преданиям — мог создавать полноценные Дисциплины простым усилием воли. Он мог приспособить не только себя, но и всё своё потомство к выполнению задач, которые стояли перед его проклятым родом. Кровавая магия направлена на воссоздание столь совершенного контроля над собой и силами ночи. В глазах настоящего практика кровавой магии подлинный триумф заключается в окончательном устранении преград между волей и результатом. Кровь обладает немыслимым потенциалом, и как бы далеко ни зашёл чародей в попытке постичь её скрытые качества, кровь продолжает нашёптывать ему о том, сколького он ещё не знает.

Виды могущества

Едва ли не каждый тауматург мечтает о ночи, когда его воля сможет подчинить себе весь окружающий мир. Между тем, способы обретения этой власти разнятся от тауматурга к тауматургу в зависимости от личности каждого чародея. Кровавые маги часто насмехаются над стремлениями других вампиров, уподобляя Сородичей, не владеющих силой Тауматургии, беспомощным смертным, забредшим безлунной ночью в природную глушь. В их глазах Тауматургия — единственный источник света, способный осветить путь даже самой тёмной ночью. О чём забывают тауматурги, прибегающие к такой аналогии, так это о том простом обстоятельстве, что свет не только освещает окружающий мир, но и мешает увидеть то, что находится за пределами освещённого пространства. Любая система познания в какой-то степени представляет собой и систему самоограничения.

Большинство вампиров ассоциируют Тауматургию (дословно «искусство сотворения чудес») с кланом Тремер, практически не делая в этом суждении никаких исключений. Безусловно, Тремер даровали миру тауматургов беспрецедентную классификацию и свежий взгляд на пути обретения власти над миром при помощи собственной крови. Иерархия этих Сородичей позволяет им систематизировать обучение новичков наряду с исследованием неизвестных форм магии. Благодаря этой системе в каждом новом столетии среди Тремер появляются всё более и более опытные тауматурги — чего нельзя сказать о большинстве других групп, работающих над той же задачей с незапамятных времён. Тем не менее, представители клана платят немалую цену за следование этой жёсткой системе. Они не способны быстро переориентироваться на новые пути познания и нередко вообще утрачивают возможность распознавать потенциал той или иной формы магии. Равным образом, члены клана буквально отказываются понимать, сколько ещё тауматургов действуют в обществе Сородичей параллельно исследователям из числа Тремер. Ранние конфликты Тремер с другими чародеями наделили этих вампиров дурной репутацией, которая сохраняется до сих пор, даже невзирая на то, что лидеры клана давно осознали недостатки этого интеллектуального браконьерства и отказались от войны за знания. И всё же Тремер до сих пор пользуются репутацией подлинных мастеров Тауматургии — отчасти из-за своей численности, а отчасти — из-за беспрецедетного уровня практических знаний.

Медленно вымирающий вид колдунов из клана Цимисхов хранит свои тайны. Даже их собственные собратья по клану мало что знают о силах, которые этим колдунам удаётся вырвать из уст непостижимых духов, обитающих в тенях Восточной Европы. При необходимости колдун способен вызвать мгновенную смерть противника или предпринять череду «карательных» действий по отношению к врагам клана — однако затем он практически неизбежно возвращается в своё жуткое логово, пресекая контакты с сокланoвцами. Мало у кого хватает духа бросить вызов этим созданиям, однако они до сих пор страдают от действий шпионов, подосланных кланом Тремер, и других чужаков, лишь отдалённо связанных с родом Цимисхов. Некоторые ожесточённые колдуны и вовсе посвящают все силы тому, чтобы разорвать связь Тремер с силами, заключёнными в украденной крови Цимисхов.

В одинокой крепости, о существовании которой ничего не известно не только другим вампирам, но и представителям их собственного клана, несколько визирей из числа Ассамитов продолжают работу, начатую многие столетия назад. Они изучают кровь, которую предоставляют им товарищи из касты воинов, и используют её для исследования тайн, скрывающихся в уголках множества самых разных миров. На протяжении долгих ночей они постигали искусство подчинения духов и развивали секретные модели управления миром. Сегодня, когда пришло время Последних Ночей, эта старая крепость обзавелась множеством новых ворот, ведущих в другие

крепости, расположенные вдали от Аламута и даже вдали от песков, — крепости, в которых новые мастера кровавого чародейства готовятся использовать свои знания для продвижения целей клана.

Потомки Сета проводят собственные исследования кровавых секретов Тауматургии. Мало кто среди чужаков знает, что они делают с помощью своей уникальной школы чародейства. Ещё меньшее число Сородичей знает о самом существовании этой школы. Сеттиты уже хорошо освоились с самыми разными методами накопления и использования оккультных знаний в тайне от окружающих, и враги клана, как правило, даже не представляют, какие потоки крови проходят сквозь тайные хранилища этих вампиров.

Существует и определённое число уникальных ветвей Тауматургии, параллельных тем, которыми пользуются другие Сородичи. Запретное искусство Некромантии, на которое полагаются представители клана Джованни, возникло из альтернативных способов применения тауматургических практик в поздний период Средневековья. На протяжении многих лет информаторы и советники Джованни осваивали или даже похищали секретные практики клана, что постепенно привело к вырождению этого смертельного колдовства. Тем не менее, как и чародеи Тремер, Джованни считаются мастерами своего тёмного искусства — и мало кто из других Сородичей владеет хотя бы основами этой жуткой магии.

Тауматургия в игре

Тауматургия совсем не похожа на большинство других Дисциплин. Она представляет собой лишь рамку, очерчивающую череду способностей с бесконечным потенциалом. Кроме того, многие техники Тауматургии невозможно использовать в пылу сражения. Опытный тауматург знает, что он должен подготовить подробный план использования своей магии, потому что далеко не каждый известный ему ритуал обладает кратковременными эффектами, способными изменить ход сражения здесь и сейчас.

Игроку следует помнить, что в глазах кровососущих созданий, движимых только собственными порывами и страстями, само явление подготовки кажется самостоятельной магической операцией. Хороший тауматург должен быть готов к самым разным ситуациям, чтобы в случае необходимости применить накопленную энергию должным образом. Это не означает, что Тауматургия обладает большим потенциалом, чем другие Дисциплины Сородичей, однако её применение действительно требует тщательного планирования и заблаговременного накопления ресурсов. Воинственные тауматурги нередко сравнивают этот процесс с накоплением боеприпасов для предстоящего боя. Вдумчиво отбирая самые важные из своих способностей, тауматург действительно может создать впечатление, будто он обладает куда большей мощью, чем та, что доступна ему на самом деле. Тем не менее, для этого он должен привыкнуть к регулярному и своевременному использованию своих тайных сил.

Не забывайте, что тауматурги склонны оценивать себя куда выше, чем окружающих, полагая, что они вот-вот достигнут могущества, о котором другие Сородичи не могут даже мечтать. Нередко их отличает неприкрытая гордость за свои достижения, и они постоянно стремятся к покорению новых вершин. Тем не менее, важно помнить, что тауматург обязан хорошо представлять, на что он способен и как может применить свои знания. Мир может стать его вотчиной — если только он будет действовать правильно. И пусть другие вампиры мечтают о социальных реформах, победах на политическом поприще, обретении материальных ресурсов и других отвлекающих факторах: тауматург продолжает искренне верить, что одной ночью он перестроит мир так, что все нынешние богатства разом утратят свою ценность. А кроме того, он знает, что остаётся одной из самых загадочных фигур в глазах окружающих, и потому должен использовать это в своих интересах.

Тем временем в реальном мире...

Эта книга написана не для того, чтобы стать примером оккультной практики для игроков, пытающихся перенести реалии сеттинга в собственную жизнь. Перед вами произведение искусства, а точнее — дополнение к повествовательной ролевой игре. Если вы попытаетесь использовать эту книгу для того, чтобы изменить мир в соответствии со своей волей, то вы проявите себя не лучше, чем эти ребята, рассказывающие, как ролевые игры превращают милых детишек в жестоких и кровожадных монстров. Примите это как данность или найдите другое развлечение для досуга.

Но мы отвлеклись…

Системы и истории

Хотя эта книга и раскрывает секреты Тауматургии, мы постарались по возможности отдалиться от скучной концепции «книги заклинаний». В сущности, из множества глав, присутствующих в этой книге, лишь около половины посвящены игромеханических элементам и перечислению новых способностей. Хотя в глазах некоторых игроков подобный подход немедленно перебрасывает нашу книгу в категорию «вот отстой, лучше бы здесь были расписаны клёвые суперспособности», мы старались писать её для тех, кто ищет новых зацепок для своих хроник.

В дополнение ко всему, многие реалии сеттинга мы оставляем на откуп самим Рассказчикам. Так, Рассказчики с жёстким стилем вождения могут получить немало удовольствия, отправляя своих игроков на поиски редчайших тауматургических компонентов или устраивая «непредвиденные» результаты кровавых ритуалов, чтобы посмотреть, как игроки будут выкручиваться из такой ситуации. Тауматургия предлагает игрокам несравнимо больше, чем перечень сверхспособностей. Она позволяет придать вашей истории особую глубину, а порой даже предоставляет Рассказчику возможность по разделению истории на множество дополнительных сюжетных линий. Она прекрасно работает с «жут-

кими историями» о Созданиях, Которые Не Должны Были Существовать, а кроме того, она может бросить вполне интеллектуальный вызов тем игрокам, которые любят копаться в забытых гробницах или заброшенных библиотеках подобно героям рассказов Лавкрафта. Пусть эта книга работает за вас.

Кроме того, для облегчения задачи Рассказчика мы оставили многие детали без чёткого объяснения принципов, по которым работают определённые ритуалы и проявляются те или иные эффекты. Одни Рассказчики любят использовать магические сюжеты для проведения динамичных игр, умалчивая о необходимости сбора загадочных компонентов и подготовки кровавых ритуалов, в то время как другие используют все подробности без исключения, превращая свои игры в интерактивные истории, леденящие игрокам кровь. Будет ли интереснее закрутить всю историю вокруг непрерывного экшена — или вы предпочитаете в деталях описывать, как персонажи пережёвывают пауков и дотошно исследуют нумерлогию? Выбор за вами.

Словарь

Практика Тауматургии привела к возникновению целого языка, основанного на специальной терминологии. Главной задачей этого словаря стала необходимость выведения общих понятий, которые обозначаются теми или иными терминами. Несмотря на это, многие из приведённых ниже понятий соответствуют разным явлениям, а потому не следует ожидать, что все тауматурги будут пользоваться этими и только этими терминами.

Боккор: Чародей, практикующий магию вуду исключительно для достижения личных целей.

Формула: Череда церемониальных действий, а также перечень ингредиентов, необходимых для проведения ритуала; «руководство» по проведению определённых обрядов.

Дом: Отдельная фракция или секта чародеев. Считается, что клан Тремер основан на одном из домов смертных магов, хотя ходят слухи, что с тех пор клан разделился на множество новых домов. Примерами могут служить Дом Горатрикс, Дом Этриус и так далее. Во многих случаях капеллы Тремер также носят название домов, однако здесь следует отделять географические термины от философских. Как бы то ни было, этот термин широко используется тауматургами в значении, представленном выше.

Ингредиент: Особый предмет, применение которого необходимо для проведения ритуала в соответствии с формулой. Некоторые ингредиенты расходуются во время магической операции; другие же остаются нетронутыми. В качестве синонима употребляется термин «компонент».

Некромантия: Магическая традиция, основанная на взаимодействии с непостижимой энергией смерти и телами покойников. Как правило, если термин написан с прописной буквы, автор подразумевает одноимённую Дисциплину Сородичей.

Путь: Формальная, кодифицированная «школа» магии, основанная на

прогрессии определённых эффектов, объединённых общим принципом действия. Путь может сосредотачиваться на эффекте (Привлечение огней), компоненте (Путь Крови) или другой подобной концепции.

Церемония: Мистическая операция, носящая ритуальный характер и применяющаяся для осуществления магических действий, не связанных с тем или иным Путём.

Ритуал: Череда действий, необходимых для достижения стабильных эффектов, во многом подобных знаменитым «заклинаниям» смертных магов. Чаще всего проведение ритуала требует не только времени, но и наличия определённых физических компонентов, которые позволяют сфокусировать кровавую магию на выполнении той или иной задачи.

Отправление: Окончательный результат ритуальной магии; эффект заклинания. Чаще всего используется по отношению к ритуалам, накладывающим пагубный эффект на жертву или просто сосредоточенным на определённом индивидууме.

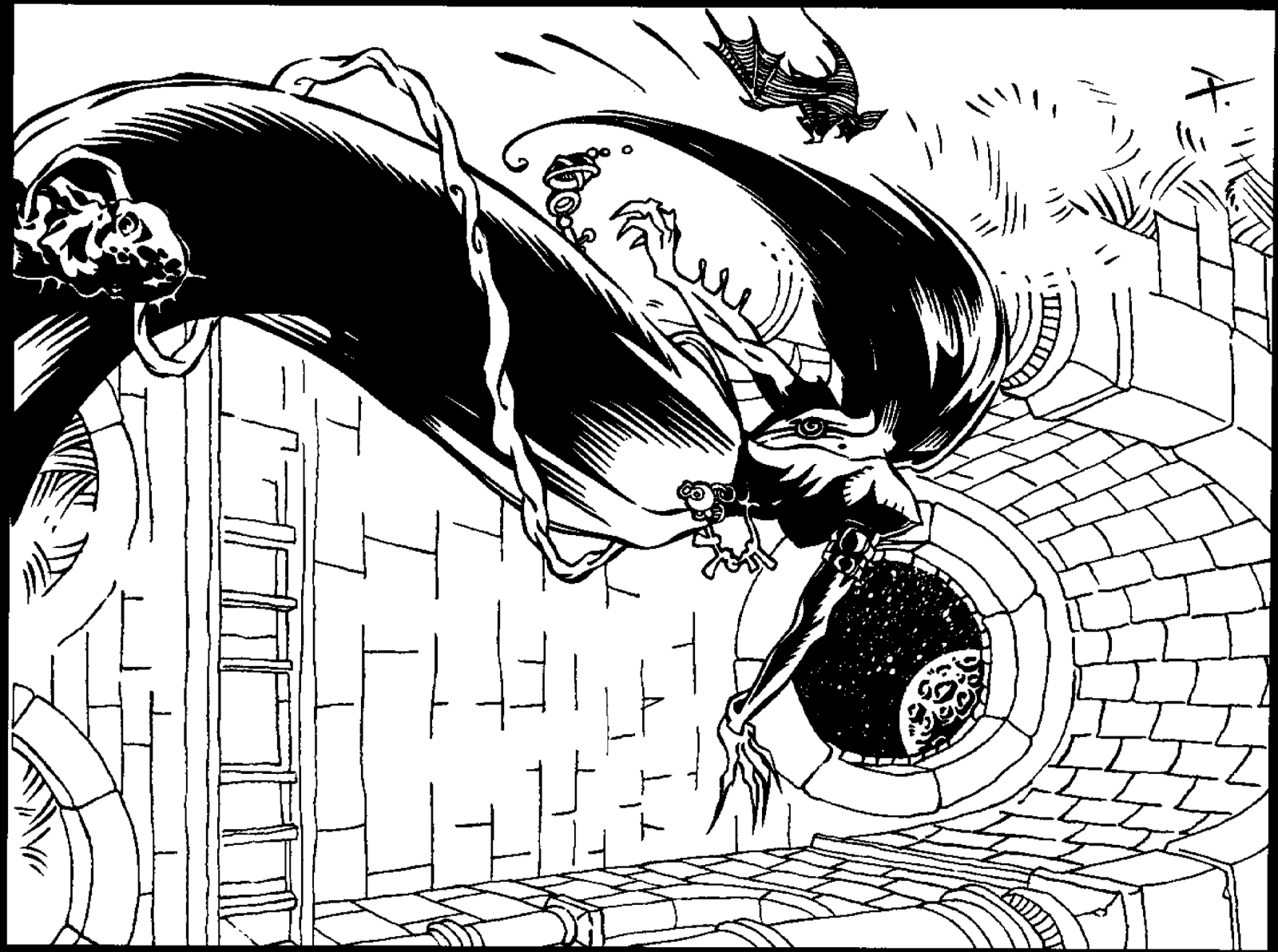
Субъект: Адресат защитного, вспомогательного ритуала или же тауматургического эффекта, наносящего косвенный вред.

Жертва: Адресат пагубного тауматургического эффекта. В качестве синонима употребляется термин «цель».

Тауматургия: Дословно «искусство сотворения чудес». В широком смысле — любая кровавая магия. Аналогичный термин используется для обозначения уникальной Дисциплины Тремер наряду с её ритуалами и путями.

Традиция: Система или стиль магической практики. Примерами могут служить Герметицизм, Каббала или вуду.

Воплощение: Менее распространённый аналог термина «отправление». Чаще всего используется в отношении некромантических практик.



Глава Первая: История Кровавой Магии

«О дитя злосчастной судьбы», - воскликнул он в безысходности. - «Неужели и в самом деле вздумал ты узреть грядущее? Избегай встречи со мной во имя жизни своей или того, что должно быть тебе её дороже: вечного блаженства в загробном мире.
Ибо говорю я тебе... лучше бы ты и вовсе никогда не появлялся на этом свете, чем истязал своей волей те земли, которые годы спустя станут свидетелями твоего падения».

—Анонимный автор, «Предсказание астролога»

Убежища тауматургов полны архивов. Каждый, кому удаётся получить доступ к этим архивам, должен быть готов провести там не одну ночь. Увы, как это постоянно случается в коллективе Сородичей, большинство тауматургических сведений делятся на две обширные категории: недостоверные и неприменимые. По-настоящему важная информация либо хранится в памяти самого чародея, либо скрыта от посторонних глаз сложной системой шифров и символов. Любые сведения, попадающие в руки к чужакам, практически неизбежно скрывают в своих недрах десятки ловушек, будь это просто неполные данные, открытая дезинформация или другие зацепки, ведущие в тупик. Для того, чтобы почерпнуть хоть что-нибудь из чужих тауматургических записей, вампир должен знать куда больше, чем их создатель — иногда для того, чтобы вовремя заметить следы обмана (в обратном случае, зачем вообще приниматься за чтение чужих записей?), а порой для того, чтобы попытаться расшифровать чужой код. Впрочем, последнее требует в равной мере и навыка, и везения.

А потому ни одной из заинтересованных сторон никогда не удастся узнать всю историю практики кровавого чародейства. Подавляющее большинство сведений попросту растворяются в потоке времени, иногда надёжно укрытые от чужих глаз, а порой — уничтоженные навеки. Более того, даже уцелевшим све-

дениям не всегда следует доверять. На одни можно полагаться только частично. Другие полностью лишены исторической достоверности. Хочется верить, что в моих записях будут изложены только проверенные материалы. Это единственное, на что может надеяться автор этих строк.

Магия первых ночей

Некоторые тауматурги до сих пор утверждают, что первым кровавым магом был Каин. Само собой, каждый вампир с претензией на хорошую родословную склонен видеть в Каине родоначальника своей и только своей династии, а потому вопрос достоверности подобных утверждений можно оставить на откуп читателю. Тем не менее, в отношении нашей темы утверждение о первенстве Каина в мастерстве Тауматургии не представляется мне таким уж абсурдным.

Теория о Каине-тауматурге основана на том очевидном и неоспоримом факте, что ни одна другая Дисциплина так и не приблизилась к Тауматургии в вопросах гибкости и масштабности. Легенда о том, что фигура Отца стоит у истоков первых Дисциплин, в эти ночи пользуется куда большей популярностью, чем легенда о любом другом свойстве крови Сородичей. Согласно этой легенде, Каин пытался обрести силу Господа в попытке сотворить мир ex nihilo[1], одним лишь усилием своей воли. И какое-то третье лицо — будь это Сатана, Истинный Бог или кто-нибудь ещё — действительно указало Каину путь к обретению этой силы. Этот путь заключался в преобразовании сущности будущего творца. Каин сознательно убил Авеля, рассчитывая на проклятие Господа. Получив тёмный дар вечной жизни, он сделал первый шаг к преодолению барьера между проявлением собственной воли и Божьим могуществом.

В этой истории может скрываться крупица истины — хотя, равным образом, она может быть вымыслом от начала и до конца. Мои личные убеждения позволяют мне отнести описанную легенду именно к области вымысла. В частности, несмотря на популярные ныне слухи о пробуждении Патриархов, я до сих пор не нашёл ни одного хоть сколько-нибудь убедительного доказательства существования Каина. Кроме того, эта легенда могла возникнуть в качестве аллегорического предупреждения о потенциале Тауматургии и плате за обретение тайных знаний. Возможно, первым вампиром действительно был Каин, однако эта история не открывает нам ни его мотивов, ни его мыслей. В сущности, я привёл её здесь лишь по той причине, что она хорошо показывает образ мыслей моих коллег из числа колдунов и магов — мыслей касательно нашего места во вселенной. Мы мечтаем о великих свершениях, куда больших, чем те, о которых способны мечтать наши недалёкие братья среди остальных Сородичей. Вне зависимости от того, действительно ли мы идём по стопам своего Отца или стремимся к пламени, которое способно сжечь нас дотла, все мы пытаемся превратить мир в то место, в котором хотелось бы жить именно нам.

1 С нуля (лат.)

Колдуны Второго города

Если в легенде о Втором городе содержится хоть крупица истины, можно предположить, что именно там возникли первые виды кровавой магии, мало похожие друг на друга. Пожалуйста, обратите внимание, что тогда ещё никто не прибегал к практике, которую мы сегодня называем «Тауматургией». Опыт преображения окружающего мира при помощи витэ у всех проходит по-разному, и каждый находит для него собственное название. Многих практиков не устраивает даже общий термин «кровавая магия» при всей его очевидной универсальности. Если мне будет позволено дать своё — впрочем, весьма приблизительное — определение, я бы предложил называть «Тауматургией» любую Дисциплину, требующую повышенного использования крови. Но я уверен, что в этом определении вы тоже с лёгкостью заметите целую череду неточностей. Более того, если говорить о ранних стадиях изучения кровавой магии, можно с уверенностью утверждать, что они были лишены современной классификации и структуры. Одни маги пользовались отрывочными данными из архивов древности, другие проводили весьма и весьма неполные изучения своих практик — однако во всех случаях Тауматургия была изучена только частично. Само собой, современный читатель видит, что разрозненные ветви Тауматургии уже тогда начали сливаться воедино. Однако для обитателей Второго города это было совершенно неочевидно.

Ассамиты: Среди потомков древнейшего внука Каина с равной частотой встречались и воины, и учёные — хотя сегодня мы редко слышим о мирных представителях этой династии. Некоторые бродили по миру в поисках знаний, другие искали секретов в собственной крови. Сам родоначальник клана сумел разработать новые техники взаимодействия с кровью для обретения мудрости, помогавшей ему вершить правосудие, и многие из его потомков также стали стремиться в первую очередь к сверхъестественной мудрости, отодвинув поиск могущества на второй план. Само собой, даже эта цель наделяла их неоспоримым могуществом: рано или поздно любой колдун перешагивает порог, за которым сила и знания сливаются воедино. Однако в отличие от других вампиров того периода, они сосредотачивались в первую очередь на изучении, а не преображении мира.

Клан смерти: Кто бы ни занимал эту нишу до современных Джованни — будем ли мы называть их «Ашурианцами» или «Каппадокийцами», — именно эти Сородичи пытались разгадать тайну загробной жизни. Использование витэ в качестве отправной точки для изучения смерти имело место уже в те годы, хотя сегодня трудно сказать, принадлежит ли идея подобного исследования старейшине клана или одному из его амбициозных воспитанников. Тем не менее, по какой-то причине работа застопорилась, и члены клана выбрали иной путь. Учитывая зависимость каинитов от систематизированности своих знаний, не следует удивляться, что предста-

вители клана забросили исследование практики, которая вполне могла стать основанием Тауматургии, сосредоточившись вместо этого на развитии более значимых Дисциплин того периода. Скудные сведения, уцелевшие в архивах клана, перешли к представителям других династий, заплатившим за эти сведения информацией, которая соответствовала тогдашним приоритетам Ашурианцев.

Цимисхи: Кровавая практика Колдовства обрела форму гораздо позже и совершенно в иных землях, однако уже во Втором городе представители клана Цимисхов искали возможности преобразовать существующий мир — как безликую окружающую среду — в новый, который служил бы только их воле.

Когда я начал составлять сборник по истории Тауматургии, многие моралисты из числа моих братьев по клану стали предостерегать меня, утверждая, будто моя работа «пропитана кровью», а сам результат исследования «приведёт к ужасающим мукам». Как бы то ни было, начало Тауматургии было именно таковым. Улицы Второго города были влажными от крови людей и Сородичей — во многом из-за потребностей самых древних представителей нашей расы. Нигде в мире кровь не была столь могущественной, как в убежищах и лабораториях первых кровавых магов. Каждый успех в их экспериментальной практике требовал многократных ошибок. Зная, как много сил вложили мои собратья по клану в совершение каждого, даже самого крохотного открытия, я могу только представить, какие потоки крови и витэ текли в их убежища из-под груд мёртвых тел, которые всё росли и росли, воздымаясь к небу.

Некоторые моралисты среди Сородичей полагают, будто кровавая плата, которую вносит не только тауматург, но и всё его смертное окружение, оправдывает отношение к магии крови как к подлинной силе зла. О, забудьте об этих глупцах. Если бы они честно признались себе, сколько крови они потребляют лишь для того, чтобы поддерживать ночную активность, они бы увидели, что эти объёмы мало чем отличаются от результатов работы целых скотобоен. Однако если ночное

Само собой, ни один исследователь тогда не хотел признавать работу Сутеха или его потомков — моих отдаленных предков. Они разрабатывали собственные техники и систематизировали накопленные знаний, в то время как все окружающие полагались лишь на случайные результаты. Другие вампиры просто завидовали нам из-за того прогресса, которого мои братья по клану добились на пути изучения Тауматургии. В сущности, они до сих пор отрицают само присутствие нашего клана во Втором городе. Неудивительно, что у них и самих по сей день нет объяснения стремительному скачку в изучении Дисциплины, позволяющей нам распознавать слабости и пороки окружающих при помощи своей кровавой магии.

существование позволяет им просто существовать в этом мире, на судьбы которого они не имеют ни малейшего воздействия, моё бессмертие позволяет целиком оправдать колоссальное потребление крови, необходимой мне для экспериментов. Каждая крупица знания, каждый новый способ повлиять на сакральную сущность вселенной простым усилием воли позволяет нам обрести свободу и выбраться из темницы, которую представляет собой наш мир. Почему я должен чувствовать раскаяние из-за использования крови существ, которые иначе проживали бы ненужные и до тошноты одинаковые жизни?

Как бы то ни было, в какой-то момент Второй город охватило пламя и безудержная жестокость. Общество местных Сородичей оказалось недолговечным — и стоит заметить, что эта история будет повторяться до тех самых пор, пока мы не сумеем окончательно превратить окружающих в своих слуг. Уцелевшие в этом кошмаре Сородичи стали искать виновных. Стоит ли удивляться, что мои предшественники из числа ранних тауматургов оказались чрезвычайно удобными жертвами. В конце концов, результаты их исследований хранились в тайне от окружающих, зато плата за эти исследования была очевидна для каждого. Конечно, уже тогда маги могли поделиться своими открытиями с окружающими — но это было бы такой же глупостью, как попытка Обратить сразу целую толпу смертных или вручить оружие массового поражения психопату. А потому маги бежали от тех страданий и мук, которые обрушили на них бывшие товарищи. И с тех пор они продолжают скитаться по свету.

Сквозь века

Когда вы приходите к пониманию сущности витэ, стремление разделить кровавую магию на «клановые категории» кажется очевидным. Все мы рассматриваем витэ различных кланов как дробные части одной мозаики, конечный образ которой освещает всё наше существование. Нет никакого проку в том, чтобы обладать лишь одной частью этой мозаики или обладать представлением об одном из её цветов. Единственное, что имеет смысл — стремление к восстановлению общей картины.

Хотя чародеи Второго города редко делились накопленными знаниями о сущности витэ, определённая культура обмена всё же имела место среди Сородичей того периода: так, чародей действительно мог поделиться с другим своей формулой, чтобы получить знание новой техники дистилляции. После того, как город пал, даже эта слабая культура обмена канула к небытие. В течение долгих столетий практически каждая встреча между тауматургами заканчивалась ожесточённым сражением.

Здесь я планирую описать довольно обширный период времени, соответствующий всей известной истории человечества. Для этого мне потребуется несколько больше места, чем какому-нибудь жалкому неонату, решившему составить перечень «великих деяний» своего сира, сира его сира и так далее, пока очередь не дойдёт до героев народных сказок. Однако не забывайте, что эта работа — подобно крови, пробуждающей вас к жизни каждую ночь — представляет собой лишь

часть общей мозаики. Я запишу здесь лишь то, что сочту необходимым, однако если затем мне понадобится обратиться к уже описанному периоду времени, чтобы дополнить картину, я смогу сделать это, не повторяя уже изложенных фактов.

Разумеется, текст этого исследователя лишен предвзятости. И само собой, он не будет отбирать или излагать свой материал таким образом, что его точка зрения будет казаться единственно верной.

Нет, разумеется, нет.

Пустоши

Рассказывают, будто после изгнания Каин двинулся на восток от Эдема. Некоторые котерии чернокнижников попытались двинуться следом за ним, направившись в местность, полную диких лесов и безлюдных равнин, расположенную, судя по всему, где-то в Азии. В те ночи ветер носился по всему свету, разнося дождевые капли по землям народов, о которых современные учёные не имеют ни малейшего представления. Первобытные племена, бродившие по этим землям, мало что знали о своём мире, а потому принимали вампиров за очередных хищников, обитающих во вселенной, полной загадок. Неудивительно, что чернокнижники быстро заняли нишу полубожественных племенных наставников. Всего за несколько смертных поколений, минувших с того периода, культовые священнодействия, первоначальной целью которых было воззвание к духам природы, стали служить прославлению Богов Среди Смертных, которые требовали от своих подопечных жертвенной крови. Это примитивное эхо общественного уклада, царившего во Втором городе, со временем обрело новые формы, в которых и распространилось по всему миру.

Мало кто из тауматургов действовал сообща с другими. Большинство избегали друг друга как пламени. Как правило, маги хорошо понимали, что обмен знаниями не ведёт к безопасности и что магические открытия должны оставаться достоянием лучших из лучших. Невзирая на мудрость этого подхода, большинство магов были ослеплены убеждением, согласно которому они-то и были лучшими. Вынужденные сосуществовать на сравнительно небольшой территории, маги начинали практиковать самые непохожие формы тауматургического искусства. Некоторые использовали силу крови для того, чтобы превращать целые династии смертных в безвольных носителей своих чувств и желаний. Другие создавали экзотических существ, наполняя то, что сегодня мы бы назвали генетическим материалом (позаимствованным у различных видов живых организмов), духовной энергией, которая до сих пор представляет собой загадку для смертных учёных — само собой, невозможностью разобраться в последнем они обязаны нам. Наконец, кто-то продолжал экспериментировать с собственным телом, распространяя собственное витэ по кро-

веносным системам живых организмов подобно тому, как экзотические цветы распространяют свои семена по миру. Таким образом — пусть даже в грубой и примитивной форме — инновации в этих духовных сферах опередили многие сверхъестественные открытия, сделанные в дальнейшем вампирами, интересующимися магией крови.

Бесспорно, проблема существования на ограниченной территории могла разрешиться только конфликтом. И конфликт не заставил себя ждать. Наименее успешные среди тауматургов отказывались признавать поражение и пытались взять верх над своими соперниками, в то время как их более успешные конкуренты боролись друг с другом за доступ к источникам крови. Это соперничество продолжалось в течение полного человеческого поколения и закончилось самым буквальным уничтожением всех живых людей в радиусе тысячи миль от эпицентра этого трагического противостояния. Выжить удалось только тем, кто нашёл в себе силы преодолеть зов своих демонических хозяев. Как только кровь смертных потекла по мёртвым венам их повелителей, тауматурги начали приносить в жертву друг друга, стараясь внести долгожданные изменения в окружающий мир. В частности, мне в руки попадали формулы ритуалов, предназначенные для извлечения магической силы из сока растений и серного колчедана. Земля начала умирать. Сегодня она остаётся всё той же безжизненной пустошью, какой стала в тот отдалённый период. Современные исследователи часто ссылаются на Алтайские горы или Таримскую впадину как на примеры геологических изменений, связанных с окончанием Ледникового периода. Те из нас, кто принялся за изучение кровавой магии, лишь усмехаются в ответ на подобные утверждения — или же погружаются в тени этих безжизненных мест в попытке отыскать логова древних тауматургов, ещё не заваленные обломками скал, разрушившихся под напором ветра и ураганов.

История каинитов не знала другого такого собрания тауматургов до тех самых пор, пока в нашем обществе не появились Тремер.

Падение Патриархов

Со временем представители Третьего Поколения начали впадать в торпор всё чаще и чаще. С развитием этого пагубного процесса кровавая магия (в той или иной форме) проникла в каждый клан каинитов. Представители более поздних поколений начали чувствовать, как их кровь всё сильнее утрачивает врождённую связь с Патриархами по мере того, как сама возможность вступить в беседу с теми, кто собственными глазами видел Каина, уходит в прошлое. Со временем каиниты, действовавшие в те далёкие ночи, поняли, что им нужны собственные системы знаний. В той обстановке, в которой они были вынуждены существовать, освоение кровавой магии давалось обладателям различных вампирических Дисциплин на удивление легко. Тогда им ещё казалось, что она способна обрушить растущие стены между поколениями, кланами и другими социальными группами проклятых.

Стоит ли говорить, что лишь единицам среди этих ранних тауматургов удавалось извлечь реальную пользу из

своих знаний. Большинство только вызывали возмущение среди старейшин и даже становились жертвами их безумного голода. Тем не менее, некоторым удавалось хотя бы частично выйти за пределы своей проклятой сущности, которые раньше казались непреодолимыми. Так, время от времени на протяжении всей истории каинитов странные обстоятельства, сопутствовавшие обычным собраниям Сородичей, неожиданно давали жизнь новым попыткам познать могущество кровавой магии. Так один за другим появлялись доморощенные тауматурги — порой в одиночку, а иногда — целыми кабалами. Как правило, каждая новая ветвь Тауматургии была обязана своим появлением безуспешной попытке будущих колдунов освоить Дисциплину чужого клана. В частности, сообщения о причудливых узорах на небе во время рассвета вполне может объясняться неудавшейся попыткой вампира наделить себя видением чужих аур: возможно, аура чародея попросту выскользнула в окружающий мир и окутала рассветное небо, что сделало её видимой даже для тех существ, которые не владеют тайнами Прорицания. В те же годы с лица Земли исчезали целые города, потому что некоторые тауматурги пытались придать себе столь величественную ауру, что каждый смертный, встречавший подобного монстра, попросту умирал от страха. То были годы великих ошибок.

Как правило, у представителей своего клана тауматурги вызывали не меньшую подозрительность, чем у других вампиров. Их никогда не приглашали на важные общественные мероприятия или политические дебаты. Вместо этого они полагались на тайную деятельность, которую им приходилось осуществлять при помощи слуг самого различного рода. А потому, если вы видите следы хаоса в общественных отношениях, можно предположить, что он вызван конфликтами среди обычных Сородичей — если же вы сталкиваетесь с резкими переменами в материальном мире, особенно с нарушениями «законов природы», вам следует помнить, что это один из признаков столкновения кровавых магов.

Впрочем, всё это несколько отдаляет нас от обсуждения основной проблемы, с которой вынуждены иметь дело все тауматурги: накопления обильных источников крови, обеспечивающих их материалом для работы. Каждая новая операция требует всё большего количества крови. И в древних, и в современных архивах можно найти регулярные сообщения об «эпидемиях», выкорчёвывающих целые нации. В действительности эти псевдоисторические источники были созданы специально для маскировки случаев массового осушения смертных, иногда сопровождаемого магическим подчинением жертв. Кроме того, опытные тауматурги хорошо понимали, что им следует не только пользоваться результатами массовых народных миграций, но и поддерживать у людей стремление к подобным переселениям. Не то чтобы мы гордились своим участием в переселении целых народов — однако факт остаётся фактом: время от времени обитатели самых разных земель, от Манчжурии до Юкатана, перебирались в другие места только потому, что мы приказали им это сделать,

а пресловутые «лишения», которые им приходилось испытывать во время длительных путешествий, были лишь следствием нашей работы.

Классическая античность

Традиционная история Сородичей этого периода сводится к дрязгам, связанным с типичными претезиями на те или иные сферы влияния. Для магов крови подобные сферы деятельности не представляли никакого интереса. Зачем нам было влияние на идеалистические сообщества? К чему было их разрушение? К чему были манипуляции той или иной религией?

Карфагенская кровь

В наших глазах, величайшим наследием Персии, Греции, Рима и других смертных цивилизаций следует считать вовсе не их шаткие государственные образования, а обрывки знаний и подлинную унификацию самых разрозненных методов научного исследования. Невзирая на то, что в большинстве случаев Бруха не были заинтересованы в продвижении идеалов кровавой магии, многие старейшины моей «династии» всё ещё высоко оценивают Карфагенский эксперимент. Реки жертвенной крови, которыми мы обязаны организаторам этого эксперимента, значительно упрощали нашу работу. О, безусловно, далеко не один чародей, тайно работавший над «утопией» Бруха, должен был прилагать титаниче-

ские усилия к похищению крови других Сородичей, однако для приобретения смертной крови в те годы у нас было достаточно возможностей.

В этот период ещё ни один каинит не относился к Тауматургии как к единой Дисциплине. То, что сегодня мы бы назвали отдельными путями кровавого колдовства, в те годы существовало в качестве совершенно различных мистических практик. Иногда, когда чародей находил возможность объединить сразу несколько техник, разрозненные концепции действительно удавалось переплести друг с другом — однако только мечтатели пытались объединить сразу все существующие пути кровавого чародейства. В ходе популяризации карфагенского идеала эта мечта становилась всё более распространённой — особенно после того, как магам действительно удалось сократить три десятка индивидуальных практик до одной дюжины. В эту эпоху объединение казалось вполне осуществимой целью.

Бруха часто с презрением отзываются о сообществах каинитов, построенных на крови, однако мне так и не удалось обнаружить хотя бы одно свидетельство, доказывающее, что они останавливали распространение собственных идеалов, если те становились причиной массовых кровопролитий. Равным образом, они никогда не отказывались от сторонней помощи, если она помогала им ослабить кровь своих конкурентов. Редкие возражения с их стороны звучали только в тех случаях, когда конфликты между Сородичами могли пошатнуть их собственные позиции.

Неудивительно, что город пал вскоре после того, как Вентру и Малкавиане прекратили участие в этом длительном противостоянии, забрав с собой плоды своего сверхъестественного провидения и политической защиты. Тем не менее, эрудированный читатель наверняка знаком с легендарной историей Карфагена — и знаком лучше, чем большинство этих горластых мятежников.

Кровь и дух

Наши собратья по ремеслу нередко вступают в контакт с различными обитателями нематериального мира. Изучение потусторонних сущностей, не наделённых плотью и кровью, служит вполне естественным дополнением к изучению витэ. Кровь обладает неоспоримой притягательностью для созданий, тоскующих по настоящей связи с физическим миром — и мы с удовольствием помогаем им осуществить эту мечту. Если уж невежество не позволило им оценить всю прелесть окончательного ухода из этого мира, почему бы нам не оказать им любезность, связав их достаточно прочными обязательствами перед нами, чтобы они выполняли наши приказы со всей сверхъестественной мудростью, на которую только способны духи.

Появление тайных культов в обществе смертных значительно облегчило нам работу по взаимодействию с миром духов — и сразу по двум причинам. Во-первых, народные массы уже привыкли к мысли о том, что подлинную власть можно обрести только в тайне от окружающих, а во-вторых, свиде-

тельства о строжайших правилах инициаций в тайные общества стали достаточно распространены, чтобы к нашим убежищам начали относиться как к настоящим конспиративным квартирам.

А потому, хотя некоторые из нас объединяли свои усилия с Бруха, которые так никогда и не признали существования подобных союзов, многие сосредоточились на поиске союзников среди духов. Само существование душ, лишённых физических тел, поднимает целую череду религиозных вопросов, которые я не собираюсь рассматривать здесь подробно. Я ограничусь лишь тем, что, согласно моему убеждению, мы ещё не располагаем достаточным количеством информации, позволяющей хоть сколько-нибудь уверенно говорить о богах или дьяволах, существующих в нематериальном мире, поскольку натура духов, которых мы можем призвать, хотя бы отчасти зависит от наших собственных ожиданий.

Я думаю, что в трещинах между физическим и эфемерным миром действительно обитают разумные силы, ждущие, пока какой-нибудь смертный или вампир не сможет воззвать к этим жутким провалам в реальности. Но что именно отзывается на зов, я сказать не могу. Возможно, какая-нибудь из смертных религий и содержит описание истинной природы духов. Однако может оказаться и так, что мир духов полон лишь потенциальных образов, которые получают форму, зависящую исключительно от наших собственных пожеланий. Думаю, что истина скрывается где-то посередине, но какова эта истина — мне неведомо. Всё, что я знаю, сводится к тому обстоятельству, что любая попытка призвать духа в наш мир приводит к появлению созданий, которые чрезвычайно похожи на нас, однако далеко не всегда соответствуют нашим ожиданим. Кроме того, я знаю, что эффективность работы с этими непостижимыми существами зависит от того, насколько тесно мы связали процесс воззвания с сущностью этих созданий. Так, ритуал, позволяющий подчинить своей воле христианского или иудейского дьявола, не всегда будет работать на финикийском баале или фетише какой-нибудь кочевой народности.

Развитие торговли и некоторых других общественных отношений привело к появлению конфликтов, в основе которых лежали не только практические, но и теоретические интересы. Некоторые Сородичи с головой погружались в конфликты смертных народов, защищая одних и проклиная других в обмен на различные преимущества, и только затем обнаружили, что это усложняет им работу с некоторыми духами. Я видел кое-какие угаритские записи, оставленные кровавыми магами, попытавшимися изменить смертное общество так, чтобы духи смогли без труда возвращаться в свой прежний мир. Однако их попытки повлиять на человечество провалились, и в некоторых случаях — провалились с треском. На свободу вырвался демонический сонм, который начал преследовать на землях древней Палестины всех иудейских (а позже и христианских) святых. Закончилась эта история появлением множества безымянных мо-

гил, в которых и по сей день лежат многие из кровавых магов Ближнего Востока. Эти безумцы пытались подкрепить свои планы по приведению «социальной инженерии» в действие, обратившись ко сверхъестественным силам — однако обнаружили, что ритуалы, тысячи лет назад позволявшие магам подчинять демонов своей воле, уже не действовали в их эпоху.

Подобные инциденты имели место на протяжении всей территории, которую средиземноморские правители называли «цивилизованным миром». Тауматурги играли роль местных шаманов, пророков или богов — включая тех богов, которые никак не взаимодействовали с человечеством,— пытаясь остановить нашествие римлян и греков. Иногда они даже добивались успеха, заставляя захватчиков отказываться от набегов под самыми разными предлогами, будь это «нежелание заходить на проклятую землю», или «недостаточная награда за риск», или другая удобная отговорка. Однако гораздо чаще дело принимало дурной оборот. Какими бы крупномасштабными ни были секреты кровавой магии, многие из них не пережили падения Второго города и древней войны на Востоке. В летописях того периода можно найти немало свидетельств массового безумия, неожиданных вспышек религиозного рвения и стремительных перемен в сознании видных политических деятелей — и в каждом из таких случаев можно увидеть явные признаки нашего влияния на разум смертных, которое мы осуществляли благодаря своим кровавым секретам. И всё-таки мало какие из наших тайн смогли отвратить от смертных наступление иноземных захватчиков.

История не содержит упоминаний о том, как встретили свой конец эти обречённые колдуны. Покончили ли они с собой? Решили ввязаться в безнадёжную схватку с заведомо превосходящим числом противника?

Исчерпали свои силы в последней попытке увидеть свет подлинного знания? Их убежища — во всяком случае, те, до которых удалось добраться нашим исследователям — не дают никаких зацепок. В летописях же мы видим лишь признаки всё возрастающего отчаяния, которое сменяется оглушительной тишиной и пустыми страницами дневников.

Кровь и имя

Магия постоянно взаимодействует с сущностью каждого явления. Этот процесс начинается с изучения качеств потенциальных жертв — того, что платоники назвали бы «конкретными идеалами», а нынешние учёные — «свойствами, поддающимися количественному определению». По крайней мере, мы занимаемся этим тогда, когда не можем заставить жертву назвать нам своё Истинное Имя. К сожалению, последнее происходит удручающе редко: большинство объектов наблюдения даже не знают собственного Истинного Имени. А потому нам приходится делать собственные выводы, разделяя запутанные схемы до её составляющих, которые мы затем исследуем и оцениваем. Это мучительно долгий процесс, оставляющий немало заведомо ложных ходов.

Как только мы получаем Истинное Имя субъекта, его судьба переходит в наше распоряжение. Изменяя его подлинное имя, мы изменяем идеал, кото-

рый и выражает это имя. При этом мы вынуждены сталкиваться не только с сопротивлением самой жертвы, но и с давлением всего окружающего мира, который, судя по всему, не случайно пытается предотвратить изменения подобного рода. А потому нам приходится действовать осторожно — как и в случае с любой операцией, связанной с магией крови. И всё же, если мы всё делаем правильно, перед нами открывается целая вселенная возможностей. Мы подходим на удивление близко к подлинной сущности своей жертвы, тем самым освобождая самих себя от цепей, в которые нас заковала вселенная.

Со временем даже Истинные Имена подвергаются изменениям. Иногда нам приходится изменять их не через сознательное усилие воли, а путём множества косвенных действий, направленных на решение иных проблем. Многовековой период скитальчества, в котором принимали участие многие из восточноевропейских и центральноевропейских народов, изменил Имена земель, по которым бродили эти народы. Войны и эпидемии обагряли эти края человеческой кровью, которая впитывалась в голодную почву, где оставляла новые страхи, надежды и — главное — идеалы, связанные с представлениями погибших об этих землях и их значении для их народа. Никакие другие земли не подтверждают справедливости этого утверждения в большей степени, чем земли Цимисхов, которые отравили свои родные края собственной неисчерпаемой злобой. Маги, связанные с колдовскими традициями прежних веков, обнаружили, что их чары начинают работать всё хуже. Люди, животные и растения переставали под-

чиняться их воле, и даже убежища магов начинали принимать новые качества из-за перемен в Имени самой земли.

В ту эпоху, отмеченную печатью постоянных миграций, многие тауматурги нашли свою внезапную смерть от рук того, что многочисленные вторичные источники именуют «Ашрадом» или «Галлу». Единственными выжившими среди этих магов оказались те, кто успел адаптироваться к изменениям в окружающем мире или сам сумел изменить обстоятельства в достаточной степени, чтобы обеспечить себя безопасным логовом. Их менее везучие конкуренты также пытались воспользоваться повальной миграцией смертных, подстёгивая постоянные войны и изменяя условия обитания в тех или иных краях, с тем чтобы направить определённые племена на поиски новых мест. Однако такой подход редко давал желаемые результаты. Само собой, войны предоставляли магам обильные источники свежей крови, однако в таких отчаянных условиях даже самый опытный маг начинал допускать ошибки. По меньшей мере какая-то часть легенд о землях мёртвых восходит к эпохе переселения народов, во время которой земля в прямом смысле слова разверзалась под ногами неопытных колдунов, воззвавших не к тем покровителям. Целые реки и дожди крови отмечали каждое их свершение. Что касается более молодых вампиров, психологически приспособленных к путешествиям, то они перебирались в новые (ныне уже покинутые) убежища и закладывали фундамент для новой эры кровавой магии.

Маги по праву рождения

Мне трудно сказать что-либо конкретное о вампирах, практиковавших магические дисциплины ещё в годы своей смертной жизни. Я не из их числа (Церковь пресекала подобную деятельность на корню), как не был одним из них и мой сир. Тем не менее, их деятельность практически не имеет отношения к тому, чем мы занимаемся по эту сторону загробной жизни. В сущности, смертные маги попросту неспособны манипулировать витэ с нашим уровнем понимания и контроля, поскольку их ограничивает дар человеческой жизни. Временами наши пути действительно пересекаются — в частности, я приобрёл несколько ценных предметов благодаря колдунам- самоучкам, которым удавалось создавать артефакты, о подлинной ценности которых они не имели ни малейшего представления и которые они попросту не могли использовать в полную силу. И всё же несколько раз в столетие кто- нибудь из них и кто-нибудь из нас приходит на встречу с целью обмена сведениями, которые могут представлять интерес для представителей противоположной стороны. Иногда мы даже снабжаем их информацией, в которой — посреди моря мистификаций — содержатся крупицы истины.

Я знаю, что они разделяют собственный коллектив на множество независимых фракций — ох уж эти классицисты нашего века! — однако это не представляет для меня интереса. В конце концов, единственный, кого могут заинтересовать подробные сведения о раковой опухоли — хирург, которому предстоит её вырезать. А посколь-

ку я не вожу знакомства со смертными магами, предпочитая игнорировать само их существование, я больше не желаю уделять внимание этому вопросу.

Великим исключением из озвученного мной правила по рациональному игнорированию смертных магов был случай, имевший место в тот сумеречный период между поздней Античностью и ранним Средневековьем. Этим исключением стала одна секта магов, которую все мы сегодня зовём «Тремер» Этот самовосхвалённый Орден Гермеса возводил свою историю к каким-то вымышленным событиям, а в наших анналах и вовсе возник лишь спустя шесть столетий после развала Западной Римской империи. В этот момент откуда-то появляется знаменитый предводитель Тремер и его потомство, включая коварного Горатрикса. Время от времени эти маги вступали в информационный обмен с Сородичами, а порой даже расхищали наши убежища — если, конечно, им удавалось уйти после этого живыми.

Кровавые маги того периода оставили записи о многочисленных жалобах смертных магов касательно возрастающей трудности проведения ритуалов, вызванной какими-то непостижимыми изменениями. В действительности, кровавая магия работала с той же стабильностью, что и всегда, поскольку витэ и кровь всегда сохраняют свои неизменные качества. А потому Сородичи тех веков не уделяли практически никакого внимания проблемам смертных колдунов-самоучек. Однако новости о нестабильности ритуалов оказали существенное воздействие на Орден Гермеса, члены которого начали испытывать зависть по отношению к мистическому «дару» Каина и в конце концов решили воспользоваться его преимуществами, похитив у нас «сокровище» вечной жизни. Само собой, вместо подлинного бессмертия, которое позволило бы им продолжать свои исследования до скончания времён, они получили нечто совсем иное.

Так в мире вечной ночи сформировалась новая группа Сородичей.

Великая тьма

От смертного мага – к тауматургу

Что я могу сказать о Тремер, чего ещё не сказал никто до меня? Все мы привыкли хранить в памяти великие достижения прошлого, будь это подлинные триумфы или множество дорогих сердцу домыслов. Если бы вам удалось поговорить с представителями клана Цимисхов — разумеется, при условии, что они не пытались бы довести вас до Окончательной Смерти посредством самых мучительных пыток,— они, несомненно, назвали бы вам все уязвимые точки клана Тремер, начиная с самих вампиров и их внутреннего круга и заканчивая их отдалёнными предками среди млекопитающих. За исключением нескольких утаённых фактов, история клана Тремер известна любому. У меня не так много бумаги, чтобы я изводил её на изложение прописных истин, которые должны быть вам известны, если вы действительно обладаете достаточной компетенцией и эрудицией, чтобы читать эту рукопись.

Несмотря на это, преобразованию Ордена Гермеса в клан Тремер присуща череда малоизвестных и вместе с тем — весьма интригующих аспектов, которые я упомяну здесь исключительно в целях просвещения читателя. Фанатичные поиски Горатрикса, направленные на приобретение уцелевших знаний о вампирическом состоянии, наглядно иллюстрируют плюсы и минусы стервятнического подхода к использованию чужих знаний.

Безусловно, он получил немало полезных сведений, без которых ритуал Этриуса по превращению в вампира мог потребовать куда больше времени или даже не привести к желаемому результату. Кроме того, он успел найти множество врагов среди тех, кто вполне мог стать его союзником. Это единственный вывод, который я могу сделать из найденных мной документов — опять же, глубоко вторичного характера.

Невзирая на все свои достоинства, кровавые маги до сих пор не нашли способа избежать базовых потребностей своего разума. Мы слишком часто поддаёмся ревности и погружаемся в ожесточённое соперничество, особенно если говорить о Тремер. Трудно назвать большой тайной то обстоятельство, что любой опытный манипулятор способен натравить нас друг на друга, использовав эту вражду в своих собственных целях. Я никогда не встречал Г оратрикса, однако я сомневаюсь, что те счастливчики, которым действительно довелось его повидать, назвали бы его глупцом. Хотя, вне всяких сомнений, осуществление его замысла заняло куда больше времени, чем любая другая политическая программа Тремер, я полагаю, что он и его последователи пробивали себе дорогу в общество каинитов скорее исподволь, чем посредством насилия. Равным образом, у меня есть основания полагать, что Тремер куда реже страдали от тех гонений, которые довелось пережить прочим тауматургам.

Мне кажется, что большинство Сородичей очень поверхностно знакомы с историей войны между Тремер и Цимисхами. Безусловно, нельзя отрицать тот факт, что преобразование магов Тремер было основано на крови Цимисхов — и да, это был чрезвычайно неосмотрительный шаг. Старые Цимисхи не слишком приветствовали зарождение новых группировок вампиров, и любой вызов, брошенный им (не говоря уже о прямой войне) вызывал с их стороны чрезвычайно жёсткую реакцию. Однако было бы откровенной ошибкой предполагать, что до этого инцидента маги Восточной Европы не знали взаимных конфликтов, как и считать,

Этот летописец начинает проявлять явные признаки слабости. Подозрительный читатель может даже усмотреть в его словах браваду, призванную замаскировать постыдное невежество. Как же удобно для нас, что подобная работа предназначена лишь для тех читателей, которые верят каждому написанному в ней слову. Впрочем, чего еще можно ожидать от мага, похитившего чужую работу!

что война с кланом Тремер включала в себя только две чётко определимые стороны.

Мы знаем, что эпоха массовых переселений сменилась эпохой религиозных переворотов, подчёркнутая стремительным продвижением христианской идеологии далеко на юг. Опытные тауматурги уже хорошо знали, что убеждения смертных мужчин и женщин редко содержат подлинные духовные истины и куда чаще ведут в тупик, чем к просветлению. Однако даже самые лучшие из нас иногда пытаются встать на путь очищения своей проклятой души. Сородичи начали всё чаще вступать в ожесточённые споры о новой смертной религии — самые же молодые и вовсе не имели возможности полностью отстраниться от привычных им социальных канонов. Важным аспектом этой эпохи служит обеспокоенность тауматургов из-за падения старых языческих систем, поскольку античные культуры, требовавшие регулярных жертвоприношений, существенно облегчали нашу работу по сбору крови. Этот конфликт почти полностью соответствовал той эпохе, когда основатель клана Тремер и его последователи стали искать возможности окончательно сбежать от своих смертных проблем. Как и в случае с тауматургами, пытавшимися удержать нашествие средиземноморских империй, нам приходится реконструировать события лишь по вторичным источникам, поскольку те времена практически не оставили никаких реальных свидетелей.

Вскоре после своего Обращения мой сир в одиночку отправился странствовать по ночному миру, повстречав в ходе этого путешествия некоторых старых мастеров тауматургии. Они проводили немало времени в отдалённых уголках Восточной Европы, где несколькими веками ранее десятки представителей нашего ремесла схлёстывались друг с другом в открытых сражениях или натравливали друг на друга самых разнообразных слуг. Я видел один рисунок моего сира. На нём была запечатлена роща деревьев, укрывшаяся где-то среди карпатских долин. Каждое дерево состояло из комбинации одинаковых частей тела, превращённых в шишковатую древесину. Дерево из человеческих глаз выделяло едкий сок, дерево рук колебалось даже под самым слабым напором ветра, словно пытаясь воздеть ладони к небу в подобии печального жеста. Дерево из сердец не производило ни крови, ни витэ — вместо этого оно пульсировало в нарушенном ритме, наполняя долину громоподобными звуками, чем-то напоминающими стук барабанов. Сир говорил мне, что эта роща стала последним прибежищем жителей целой деревни, населённой гулями некоей ведьмы. Кто-то из её конкурентов превратил их в деревья в качестве предупреждения их бессмертной хозяйке.

Среди наиболее интересных убежищ, сохранившихся с той эпохи, многие опустели в ходе средневековых конфликтов, суть которых нам уже неизвестна. Так, в одном отдалённом уголке нашей планеты можно наткнуться на землю, отмеченную столь ужасающей печатью стерильности, что тауматурги до сих пор не оставляют попыток узнать причину подобного опустения. Многие сражения кровавых магов оканчивались «смер-

тельными ударами» по самым уязвимым точкам противника. Иногда маги стремились нанести удар разрушительной силы по самому противнику, иногда — пытались уничтожить то, что противник искал в этих землях. Как бы то ни было, нам знакомы безлюдные логова, подвергшиеся магическим ударам поразительной мощи и не сохранившие никаких свидетельств о деятельности своих прежних хозяев — за исключением тех, которые кое-что говорят о состоянии сознания этих древних вампиров. В редчайших случаях нам удаётся найти в их убежищах ценную информацию. Обычно для этого нужно отыскать место, отмеченное ужасающей пустотой. Глубокое озеро ядовитой воды, окружённое зазубренными обломками вулканических пород. Горы, в которых ветер проносится с неописуемой скоростью и издаёт такой вой, что смертные от его звучания начинают чувствовать изменения в собственном метаболизме. Живописная долина, в которой любой путешественник начинает чувствовать себя невыразимо плохо. Рабочие Промышленной эры нередко приспосабливали эти опустошённые области под нужды мусорных свалок, тем самым скрывая мистическое разложение за маской более современного, рационально объяснимого заражения.

Тем не менее, следует помнить, что эти следы остались только от колдунов, проигравших в магических войнах Средневековья. Следы победителей принимают совершенно иную форму — если, конечно, их вообще можно отыскать. Мой сир как-то обнаружил одно невредимое логово потенциального тауматурга, сравнив старые демографические диаграммы с местной геологической картой и обратив внимание на приток одной польской реки, в которой он ожидал увидеть намного больше человеческих поселений, нежели он обнаружил в действительности. Он окружил себя самыми мощными энергетическими барьерами, которые был в состоянии возвести, и отправился в самый центр этой магической аномалии. Но уже очень скоро целый ряд болезненных приступов заставил его остановиться — во всяком случае, так он рассказал. В течение нескольких минут его мозг страдал от ужасающих спазмов, а витэ обильно струилось из ноздрей, словно вытесненное из его тела силой магического давления. Когда он пришёл в себя, капли витэ, которые должны были растечься по всей земле, вместо этого сложились в послание, написанное буквами кириллического алфавита на одном из тауматургических языков. Оно гласило: «Уходи. Двери моего дома никогда не будут открыты для постороннего». Позже в Британском музее мне довелось отыскать письмо одного из полководцев Петра Великого. В нём я нашёл описание аналогичного инцидента, произошедшего с целым отрядом русских солдат. Хотя полководец оставил довольно точный рисунок земли, залитой кровью воинов, он не смог прочесть сообщения. Как бы то ни было, эти земли стали границей, которую отряд так и не смог пересечь.

Со временем войны тауматургов стали всё более редким явлением — не в последнюю очередь благодаря ударной работе Тремер, узурпировавших изучение кровавой магии в своих лабораториях. Мне так и не удалось определить последнюю

эпоху конфликтов: некоторые окончились с исчезновением самих участников разногласия, в некоторых уцелели лишь победители. Наконец, временами случалось так, что злейшие враги обнаруживали появление новых сфер деятельности и отвлекались от прежних распрей.

Тауматургия

На этих страницах я уже неоднократно подчёркивал, что ранние практики кровавой магии не обладали хоть сколько-нибудь тесной связью друг с другом. Тремер изменили подобное положение дел, и одно это делает наше присутствие необходимым условием существования общества каинитов. Однако даже те среди каинитов, кто признаёт нашу ценность и подкрепляет понимание этого обстоятельства результатами, доступными разуму остальных Сородичей, нередко видят в Тауматургии и другие полезные качества.

Само собой, даже будучи полноценной Дисциплиной, Тауматургия не в силах объединить разрозненные формы кровавой магии. Освоение одной практики не даёт магу возможности пользоваться всеми остальными. Кровавой магии свойственно неописуемое количество вариаций, а потому Тауматургия — как её понимаем мы, последователи Тремера,— лишь прокладывает для нас путь к постижению самых разных её ответвлений. Она вносит элемент порядка в непостижимый хаос, даёт нам возможность увидеть общую систему прогрессии наряду с инструментами для дальнейшей систематизации кровавого чародейства. Тауматургия основана только на крови и не включает в себя никаких других факторов, будь это внешние силы (как в случае с Колдовством Цимисхов) или спиритические начала (как в случае с чародейством Сеттитов), не говоря уже о подвидах кровавой магии, сопутствующих другим космологиям каинитов (как в случае с магией визирей из числа Ассамитов). И всё же, даже такая классификация оставляет место для множества самых разных, ещё не исследованных путей. Фанатичный сбор сведений последователями Горатрикса дал нашему клану больше инструментов для выживания, чем мы могли надеяться.

Вскоре после теоретической смены приоритетов со смертной магии на Тауматургию Тремер вступили в череду разногласий с другими кровавыми магами. Тауматурги, которым довелось собственными глазами увидеть ранние проявления нашего могущества, описывают, каким откровением это было для них. Многие тайны далёкого прошлого неожиданно стали доступны нашему разуму. Нет, само собой, я не буду погружаться в подробности — этих знаний заслуживают лишь посвящённые, а кроме того, описание каких-либо деталей потребует в этом тексте больше места, чем у меня есть. Но суть этого явления чрезвычайно проста: нам удалось связать вместе все основные техники и концепции кровавой магии, что позволило магам Тремер обозначить для себя череду ключевых путей Тауматургии. В те времена мы ещё не могли говорить о методах изучения или создания новых путей, однако как только тауматург осваивал базовые концепции своего пути, знания новообретённого клана позволяли ему раскрыть весь свой

дремлющий потенциал. Множество новых путей сложились именно после того, как последователи старых практик начали применять их к новым, совершенно неожиданным сферам деятельности. В эти славные ночи беспрерывных открытий привычные разногласия между тауматургами на какое-то время действительно утихли.

Новые огни

К несчастью, пока мы говорим о тауматургах, никакой период затишья не следует считать вечным. Безусловно, Цимисхи в конце концов прекратили свой тайный крестовый поход против клана Тремер, поняв, что они не способны вести войну без поддержки других вампиров, и вместо этого сосредоточились на развитии своей новой секты. Кровавые маги, связавшие свои практики с языческими божествами, стремительно канули в прошлое вместе с другими последователями древних религий или спрятались в таких отдалённых уголках нашей планеты, что разница между их уходом и окончательным уничтожением не представляет для нас никакого интереса. Некоторые практики новой Дисциплины пытались найти для себя особое место в клановых организациях. Некоторые из них также исчезли, другие погибли, и лишь небольшое количество магов действительно нашли признание в обществе каинитов. Все эти события не позволяли полностью сосредоточиться на своей работе тем из нас, кто пытался посредством кровавой магии постичь истинную сущность вещей. И в конце концов мы нашли замену своим интересам.

Исследование Тауматургии привело к появлению новых конфликтов, не последнее место среди которых занимало соперничество за возможность первым использовать свежеобретённые знания против своих конкурентов. Никуда не делись и амбицизоные стремления разработать собственные пути или ритуа-

Для европейца довольно типично считать, что историческое значение представляют только события, произошедшие на его родном континенте. Западноевропейские вампиры действительно верят, что именно они Обратили первых Сородичей Нового Света сразу после его открытия. Они даже никогда не пытались как следует изучить доказательства существования кровавой магии среди народов, населявших Американский континент задолго до того, как генуэзцы перевезли сюда Сородичей «Старого Света «. Пораженные богатством новой земли, Джованни всеми силами пытались адаптировать мезоамериканские практики под собственные запросы - и, насколько мне известно, представители этой династии никогда не искали скрытого значения, стоящего за подобными практиками. Когда началось крупномасштабное заселение Америки, секты Сородичей погрузились в беспрерывную череду конфликтов, даже не пытаясь отыскать вампиров среди коренных народов, которых отвращала сама натура иммигрирующих европейцев.

Впрочем, я здесь не для того, чтобы избавлять их от собственного невежества. Пусть учатся задавать вопросы - они бы удивились, узнав, сколько еще полезных открытий им предстоит совершить.

лы. Словом, конфликты заняли своё привычное место в рядах Тремер. Кровавые маги, напуганные нашими колдовскими способностями, боролись с «узурпаторами» за возможность влиять на смертное общество, не говоря уже о попытках постичь истинную сущность вампирического состояния ради получения политической или экономической выгоды. Само собой, более просвещённые маги с трудом сдерживали отвращение при виде подобной грызни, однако мы просто не можем отрицать того, что многие из кровавых магов до сих пор предпочитают борьбу за влияние на других вампиров и смертных лидеров подлинным исканиям истинной силы. Однако те, кто отказался от величайших целей Тауматургии, не заслуживают большего внимания в настоящей летописи, чем то, которое я и так уделил их деяниям. Вы можете прочитать о них в других исторических анналах Сородичей, не говоря уже о газетных полосах, посвящённых деятельности этих Сородичей наряду с другими глупцами.

Секты и инквизиция

В наших глазах, инквизиция представляла собой лишь ещё одну сторону непрекращающегося конфликта. Кровавая магия всегда порождала оппозицию смертных, пытающихся увидеть в себе нечто большее, чем расходный материал для наших экспериментов, каким и создала их природа. Всякий, кто идёт нашей дорогой, должен уметь вовремя залечь на дно — иначе его ждёт окончательное исчезновение. Умная ведьма вполне может продолжать свою деятельность в тенях за пределами человеческого восприятия, в то время как открытая ведьма украсит собой костёр. Таким образом, пока остальных Сородичей медленно охватывала паника,

Складывается впечатление, что автор летописи избегает упоминаний самого важного из магических достижений Тремер: проклятия, наложенного на Ассамитов. Неужели он не понимает, каким впечатляющим было это событие? Группа новичков, всего несколько столетий назад вошедшая в царство мертвых, смогла повторить деяние, которое было совершено в истории Сородичей лишь однажды: в прославленные ночи Второго города. Более вдумчивый наблюдатель мог бы задаться вопросом, а не стоял ли за спинами Тремер невидимый покровитель и не обладали ли маги секретами, которые не предназначались для их сознания. К несчастью, стоит поднять такой вопрос в рядах самих Тремер — и тебя разом объявят нарушителем священных законов. Ведь гораздо удобнее верить в абсурдную историю непревзойденных магов, чем во что-нибудь более правдоподобное — и пессимистичное.

мы продолжали заниматься тем же, чем и всегда.

Шабаш и Камарилья представляли куда большую проблему для смертных. Я не вижу смысла в описании разрушительной деятельности Чёрной руки, как не собираюсь и браться за патетическую реконструкцию истории и теологии средневекового мира. Моя задача — описать только наши открытия, неизменно сопутствовавшие истории смертных. К несчастью, наши судьбы неразрывно связаны с судьбами остальных Сородичей, а потому они очень быстро явились к нам с требованиями присоединиться к их крохотным миркам, которые, по их мнению, должны были вмещать в себя всю реальность Сородичей. Они не принимали ответа «нет», как и не собирались слушать даже самые терпеливые и упрощённые объяснения того обстоятельства, что они ещё очень и очень много не понимают. Я не питаю ни малейшего уважения к тем представителям нашего вида, кто трусливо приносит присяги верности той или иной секте, однако пока согласие работать на определённую организацию позволяет им продолжать исследования, эта договорённость имеет смысл. В частности, я и сам прилагаю немало усилий к поддержке Камарильи, однако лишь потому, что подобная договорённость выгодна для меня самого. Патриотическая же борьба за дело той или иной секты нисколько не отличается от трусливого бегства от неприятностей.

Единственной жизнеспособной альтернативой вездесущей деятельности сект я считаю уход в невидимую организацию, которую сами её представители называют «Инконню» — что бы ни означал этот термин. Конечно, смелость — необходимое качество всякого тауматурга, и оно может защитить мага от множества самых разных проблем, однако нельзя забывать, что рассудительность — также важное свойство характера. И оно заставляет оценивать политическую ситуацию в обществе каинитов с рациональных позиций.

Расцвет политических сект нанёс куда больше вреда развитию кровавой магии, чем любой другой кризис со времён падения Второго города. Самопровозглашённые «повелители вампиров» заставили нас направлять свои силы на поддержание интересов местных правителей, каждый из которых требовал, чтобы мы занимались только его делами. Бесчисленное количество многообещающих проектов так и не увидели своего завершения или просто застопорились из-за постоянных требований со стороны окружающих. А потому дары Тауматургии едва-едва компенсируют постоянные затруднения, с которыми приходится сталкиваться любому кровавому магу даже в современные ночи.

Последние свершения

В последние ночи нашей загробной жизни сопутствует множество необъяснимых явлений. С каждым прошедшим годом мои собратья по ремеслу начинают совершать одно за другим неожиданные открытия в своих уникальных сферах кровавой магии. Многим из нас удаётся узнать столько, что мне даже трудно поверить, что мы добились этого сами. Может ли оказаться так, что нами манипулируют некие внешние силы, использующие

искусство кровавой магии в собственных — совершенно неведомых нам самим — целях? Увы, гордыня, свойственная представителям нашего вида, делает задачу по выявлению подлинной картины мира практически невыполнимой. И если в наших рядах действительно действуют внешние силы — а это практически неоспоримо,— нам остается только порадоваться, что они продвигают нас дальше по тем дорогам, которые мы выбрали сами. И всё-таки эта мысль не может не привести нас к другому вопросу: можем ли мы быть уверены, что эти дороги действительно ведут нас к постижению первозданной сущности мира?

В кровавой магии скрыта великая истина. В отличие от легенд, которыми мы подкармливаем ослеплённое человечество, сущность тауматургии делает невозможным предположение, что мы идём по ложной дороге. Возможно, некоторые из нас сами посеяли семена обмана среди правдивых историй — и я не настолько наивен, чтобы вычёркивать саму возможность манипулирования тауматургами из координат нашей работы. Однако мне кажется, что если мы поневоле действуем в интересах неведомых внешних сил, то эти загадочные манипуляторы ищут ответов на те же вопросы, которыми задаёмся и мы. Я не думаю, что они пытаются привести нас к краху.

Между тем, по мере того как мы продвигаемся всё дальше и дальше, наши старые достижения начинают терять свою прежнюю силу. Проклятие, наложенное на Ассамитов, попросту растворилось в ночи безо всяких видимых оснований, и даже неистовые попытки клана Тремер вновь привести его в действие не дали никаких результатов. Мистические барьеры древности рушатся, выпуская в мир странные порождения чёрной магии. Запечатанные убежища раскрываются, а открытые — закрываются навсегда, иногда запирая внутри своих создателей посредством оккультных барьеров, которые никакие известные нашему миру чары не в силах преодолеть. Каждую ночь мир переворачивается с ног на голову. И даже привычное ночное небо не кажется нам дружелюбным из-за этой проклятой красной звезды, которая все сильнее затрудняет выявление потоков силы в наших убежищах.

Нелепые порождения кровавой магии, Гаргульи, собираются вместе, требуя признания своих прав, словно эти груды витэ и гравия были созданы для чего-нибудь, кроме служения своим хозяевам. Более того, эти «права» не относятся ни к чему хоть сколько-нибудь значимому во всей нашей реальности, как мы её видим с помощью крови. Создатель не держит никаких обязательств перед своим творением — однако творение всем обязано своему создателю. Впрочем, мне кажется, опытные тауматурги никогда не утратили бы контроль над Гаргульями. Вся эта болтовня о «свободных Гаргульях» кажется мне только маскировкой, созданной для какой-то более значимой цели. Возможно, самые проницательные среди членов клана Тремер нашли способ подтолкнуть своих мятежных чад к преследованию целей, которые Камарилья не будет терпеть ни под каким предлогом. А это в конце концов завершится падением всего рода Гаргулий. Само собой, это было бы весьма существенным достижением для Тремер.

Отчаяние может быть сладким. И таким полезным.

Итоги

Прошедшие событие имеют лишь то значение, которое вы сами им придаёте. Реальную важность представляет лишь настоящее — как, впрочем, и будущее. Если вам кажется, что обретение тех или иных знаний приблизит вас к достижению своей цели — беритесь за их освоение без раздумий. Однако если они не стоят подобных усилий, забудьте о них и беритесь за что-нибудь более важное. Что касается меня, то я заканчиваю своё повествование.

Отец Терренс Хардинг, Магус Доминус капеллы святого Моисея Мурина, также известный как Ронни Райс из клана Бруха, также известный как брат Деметриус Вэнс, отступник Малкавиан.

Глава Вторая: Законы Крови

Подборка страниц, которую вам удалось получить в свои руки, содержит подробное описание самых зловещих секретов, лежащих в основе могущества клана Тремер. Речь идёт о секретах Тауматургии — и, если подчёркивать это отличие, кровавой магии как таковой. Более десяти лет я провёл в услужении магам Тремер в качестве послушника: должен сознаться, лишь после этого мне удалось вырваться из этой застойной, глубоко деспотичной системы, пронизывающей иерархию клана Тремер и всю Камарилью в целом. С тех пор я решил попытать счастья, влившись в ряды Анархов и освободившись от влияния своего Сира, не говоря уже о старейшинах клана. Само собой, я не настолько глуп, чтобы упоминать здесь своё имя; вне всяких сомнений, в одну прекрасную ночь этот документ попадёт в руки какого-нибудь проницательного колдуна. А потому я вовсе не собираюсь оставлять здесь свидетельства о своей собственной личности — в конце концов, я прекрасно знаю, каким удивительным разнообразием — и уникальностью — отличаются способы свершения мести, осуществлённые с помощью кровавой магии.

Камарилья черпает свою силу во многовековых традициях, способствующих развитию консервативного общества старейшин. Преумножая знания и используя младших Сородичей в качестве пешек в своей грандиозной игре, эта башня из слоновой кости грозит стать темницей для всех, кроме самых древних из нас. А потому с помощью этой работы я надеюсь разоблачить тайны одного из столпов этой чудовищной организации — клана Тремер.

Едва ли кому-нибудь покажется преувеличением утверждение о том, что эти чернокнижники служат незримой удавкой, душащей наше общество. Их силы практически без исключения зиждутся на величии их колдовского искусства. Недаром эти напыщенные колду-

ны утрачивают всю надменность, когда обстановка не позволяет им применить свои магические способности. В этом свете нисколько не удивительно, что они так бдительно охраняют секреты Тауматургии. На протяжении долгих столетий кровавая магия защищала их от мести Цимисхов, Носферату и Гангрел; теперь же она позволяет им держать свои лапы на горле последователей Камарильи. Даже в пределах собственного клана старейшины пользуются секретами кровавой магии для награды юных послушников, делясь с ними крупицами своего могущества, словно Павлов — крошками хлеба со своими собаками.

На протяжении долгих десятилетий Анархам приходилось бороться с гнётом Тремер при помощи самых банальных и тривиальных методов — вспомнить хотя бы их смехотворные «антиритуалы», якобы предназначенные для борьбы с чернокнижниками, но в действительности, превращающие их в беззащитных детей. Я же решил выбрать более прямую дорогу. Раскрывая в этой работе секреты кровавой магии, я надеюсь создать первую брешь в стене этой ветхой крепости.

Уважаемый М.,

Не так давно мои смертные слуги обнаружили сразу 33 копии этой работы на одном складе в Чикаго. Указанный склад служит «дорожным убежищем» для странствующих Анархов. К счастью, Николаю удалось спрятать документы от представителей других кланов.

Судя по всему, работа была распечатана в местном офисе Kinko's. К несчастью, согласно уцелевшему бланку заказа, первоначально копий было создано 35. А потому две из них в данный момент находятся где-то в городе. И хотя, по всей видимости, автор текста с самого начала намеревался предать свои знания гласности, я опасаюсь, что оглашение этих сведений может привести к принятию неоправданно быстрых мер и непредусмотрительных действий, которые могут окончиться пагубно для нашего движения.

Ди Лагреб

Исследование Тауматургии

Многие чародеи проводят долгие и мучительные столетия в попытке раскрыть глубины кровавой магии. Даже в современные ночи тауматургам приходится расходовать колоссальные объёмы ресурсов и времени на изучение древних текстов, не говоря уже о создании новых методов взаимодействия с энергией крови. Поскольку, по меркам Сородичей, упомянутая Дисциплина была разработана не так давно, постороннему наблюдателю наше стремление узнать больше о Дисциплине может показаться странным и неоправданным. Тем не менее, клану Тремер присуще стремление к выживанию любой ценой, которое подчас выливается в ослепляющие амбиции. Неудивительно, что именно они стали ведущими практиками Тауматургии и что представители их династии изучают кровавую магию с самого её зарождения.

Поиск бессмертия

Я вовсе не собираюсь описывать здесь всю историю Колдунов, однако читателю будет полезно знать кое-какие сведения об этом клане. В конце концов, без понимания некоторых обстоятельств понять кровавую магию в её нынешней форме будет весьма затруднительно.

Легенды, которые шёпотом передают друг другу современные неонаты, в значительной мере правдивы: Тремер действительно некогда были смертными магами, которые добровольно надели на себя мантию живых мертвецов. Всепоглощающая жажда знаний и стремление к постоянному накоплению могущества, которым они не могли обладать в своей смертной форме, буквально поглотила жизненную сущность основателей клана. К несчастью, такую силу можно было получить лишь путём длительного и прилежного обучения — а эти смертные хорошо понимали, что подобное обучение будет длиться гораздо дольше, чем позволяет им человеческая природа. А потому, перейдя границу между мирами живых и мёртвых, родоначальники клана действительно получили то, чего добивались: практически неограниченное время для исследований Тауматургии. Ирония заключается в том, что, решив таким способом укрепить свои магические позиции, эти смертные утратили подлинное колдовское могущество. Пожертвовав своей смертностью, они нечаянно поставили под удар и магические способности, которые они ревностно оберегали всю свою жизнь.

Стоит лишь удивляться тому, что Тремер до сих пор не смогли понять, что именно вызвало у них потерю этих способностей. Тем не менее, что бы ни послужило причиной утраты, этот незримый и неучтённый фактор не был связан с первоначальным ритуалом трансформации. И хотя сами Тремер до сих пор молчат по этому поводу, несколько лет назад я наткнулся на древние документы, повествующие о первых ночах существования Тремер уже после их присоединения к миру Сородичей.

Согласно этим документам, основатели новой династии принялись Обращать одного за другим членов своего прежнего Дома. Результат был неизменным: каждый из новообращённых вампиров утрачивал колдовские способности, которыми он обладал в своей смертной форме. Подозреваю, что сама сущность Сородичей и природа магии не уживаются друг с другом по какой-нибудь веской причине — а потому старейшины клана до сих пор держат эту причину в тайне, вздрагивая при одной мысли о её обнаружении другими вампирами.

Несмотря на резкое ослабление своих прежних способностей, куда более важной проблемой для этих новоиспечённых тауматургов стало то обстоятельство, что жадный поиск бессмертия сделал их непримиримыми врагами сразу нескольких группировок Сородичей. И хотя они продолжали искать тайну бессмертия, отныне их эксперименты начали проводиться на настоящих вампирах, в роли которых выступили представители клана Цимисхов. Никто из этих Сородичей, включая одного или даже несколь-

ких старейшин клана, не дожил до конца эксперимента. Стоит ли удивляться тому, что Колдуны вызвали у Цимисхов такую неувядающую ненависть? На мой взгляд, последних не так уж трудно понять.

Как бы то ни было, Колдуны, подстёгиваемые отчаянием из-за утраты своих магических навыков, начали искать подходящей замены своим мистическим практикам. Спасительный путь эти бывшие маги увидели в древней форме мистицизма, описанной в старинных гримуарах, составленных ещё при их жизни. Представители других кланов уже не раз экспериментировали с этим зловещим искусством и даже дали ему название, под которым оно известно и сегодня: кровавая магия. Так назывался путь колдовства, основаный на использовании первозданной энергии, сокрытой в соках живых — и не только живых — существ.

Тремер убедились в том, что при определённом старании они могут преобразовать ритуалы кровавой магии в практику, напоминающую их прежние герметические формулы, не утратив при этом её эффектов. И как свидетельствует продолжительное существование и неоспоримый авторитет клана, родоначальники этой династии не только преуспели в своём стремлении, но и развили учения древности. Уже первые Колдуны опредеделили пути развития этих практик и ритуалов, создав колдовскую школу, которую ныне мы называем Дисциплиной Тауматургии.

Неутолимая жажда

Начиная с момента своего возникновения, клан ревностно охранял секреты кровавой магии. Если где-либо выражение «знание — сила» полностью соответствует действительности, так это в практике Тауматургии. Но даже невзирая на это, Колдуны постоянно стремятся достичь ещё большей власти над силами крови.

На протяжении своей короткой истории Тремер нажили бесчисленное количество врагов, и большинство представителей клана до сих пор убеждены в том, что на них ведётся охота: в конце концов, Сородичи редко прощают обиды и оскорбления, даже если они были нанесены им столетия назад. Цимисхи до сих пор испытывают к Тремер лютую ненависть — а ведь нельзя забывать и о каннибалах из числа Ассамитов, которые сумели каким- то образом вырваться из-под влияния тауматургического ритуала Тремер. Едва ли у кого-нибудь вызовет сомнения предположение о жестокой мести, которую готовят эти диаблеристы. И только тайны кровавой магии могут стать тем орудием, при помощи которого Тремер смогут оградить себя от опасностей или даже одолеть своих вечных врагов.

Сама история — приблизительно в той же степени, что и постоянная угроза уничтожения,— сформировала в обществе тауматургов традицию беспрерывного поиска и экспериментаторства. Тем не менее, существуют и иные причины, по которым практики кровавой магии неустанно продолжают развивать своё мастерство в этой сфере.

Тауматургия наделяет вампира невероятно многосторонними (и, разумеется, исключительно могущественными) способностями. И эти способности не только повышают шансы тауматурга на выживание, но и существенно укрепляют его позиции в обществе. Колдовство может предоставить магу практически неограниченное количество методов по закреплению своего авторитета среди Сородичей.

Даже с политической точки зрения именно знание Тауматургии как уникальной Дисциплины позволило Тремер добиться такого влияния в рядах последователей Камарильи. Знание кровавой магии наделило организацию чередой неотъемлемых преимуществ перед её противниками, а потому неудивительно, что Камарилья в ответ старается оградить Колдунов от их личных врагов. В свою очередь, эта протекция позволяет Тремер посвятить ещё больше времени изучению магии и проведению кровавых экспериментов, что создаёт бесконечный цикл увеличения силы как самого клана, так и всей Камарильи в целом.

Я даже слышал, что с целью защиты своих секретов Тремер убивали представителей своего клана из числа тех, кто подался к Шабашу. Полагаю, во имя защиты собственных интересов они не остановятся даже перед геноцидом.

Геенна

В то время как знание кровавой магии наделяет своего владельца множеством материальных благ, существует ещё одна, скрытая цель, которая мотивирует далеко не одного практика Тауматургии. Многие колдуны считают, что Тауматургия способна помочь им спастись от надвигающейся Геенны. Они утверждают, что относительно небольшой возраст их клановой Дисциплины предполагает, что ни один из Патриархов не знает, как она действует — и вполне возможно, что Тауматургия является вообще единственной Дисциплиной, неизвестной представителям Третьего поколения.

Учитывая, что Тремер основали эту Дисциплину на более древних формах кровавой магии, я бы поставил подобное утверждение под сомнение. Вполне вероятно, что клан действительно дистиллировал и категоризировал устаревшие знания, но утверждать, что мифические Патриархи и вовсе ни разу не сталкивались с проявлениями кровавой магии в древнем мире, было бы по меньшей мере недальновидно. Тремер лишь модифицировали уже существующие кровавые практики, придав им более современную форму. В библиотеке клана я лично видел несколько античных текстов, упоминавших исследователей кровавой магии, существовавших задолго до самого появления Тремер — и Ассамиты были далеко не единственными среди них. В частности, знаменитый том Nominis Inferni в действительности представляет собой не более чем перевод с санскрита. Возможно, в древние времена, предшествующие формированию Тауматургии, кровавая магия действительно была редким явлением. Тем не менее, утверждение о полном отсутствии каких-либо знаний по данной теме в тот отдалённый период я склонен приписывать типичному высокомерию членов клана Тремер.

Невзирая на это, влияние многих старейшин из числа Колдунов сделало подобное мнение чем-то вроде доктрины. Хотелось бы мне увидеть их изумление, когда Древние действительно вернутся на эту землю…

Герметическая Тауматургия

Одним из ключевых отличий Тауматургии от ранних форм кровавой магии служит систематический подход к её изучению. Создатели Тауматургии некогда практиковали герметические ритуалы. Эта традиция восходит к фигуре Гермеса Трисмегиста, или «Гермеса Триждывеличайшего» — легендарного основателя этой практики. Средневековые алхимики видели в нём отца всей алхимической философии, а его имя упоминалось ещё в манускриптах седьмого века. Со временем вся алхимическая практика и философия стала известна просто как «герметическая магия».

Практика герметической магии сочетает в себе искусство древнего мистицизма с аналитическим подходом современных учёных. Она изучает магию посредством логических и рациональных умозаключений. Герметицизм призывает к изменению земной реальности в соответствии с собственной волей. Согласно учениям герметиков, все природные элементы (золото, свинец, вода и так далее), а также естественные феномены (огонь, жизнь и прочее) переплетены между собой, а потому обладают определёнными качествами, которые маг способен распознать в ходе специального ритуала или тщательного исследования. По словам герметиков, опытный и усердный маг способен использовать эти качества и их взаимосвязь с другими природными элементами для того, чтобы подчинить реальность собственной воле.

Вопреки распространённому убеждению, герметическая алхимия вовсе не сводится к получению золота из свинца. Маги просто рассматривали золото как самый чистый из металлов, а потому превращение грубой материи в золото рассматривалось ими как наилучшее доказательство мастерства алхимика. Учитывая, что алхимики видели конечной целью своего учения очищение духа (или души), их слова о превращении свинца в золото — чистейший из металлов — следует рассматривать как простую метафору.

Впрочем, и такое объяснение можно поставить под вопрос. В действительности эти герметики были ничуть не более одухотворены, чем окружающие их смертные. Что отделяло их от шарлатанов и ведьм этого отдалённого периода, так это их понимание принципов, лежащих в основе работы со сверхъестественным миром.

Перейдя в новое состояние, уже бессмертные Тремер начали применять систематический подход герметического анализа к своей новой природе. Как я уже отмечал выше, посмертная жизнь вампира каким-то образом создаёт разрыв между личностью мага и его прежним, смертным источником чародейства. Как бы то ни было, путём проб и ошибок Колдуны сумели освоить азы кровавой магии. Это древнее искусство, вселяющее ужас даже в сердца бессмертных, в конечном счёте позволило им обратиться к скрытому потенциалу

собственного витэ — и тем самым в какой-то мере восстановить утерянное могущество. Не удивлюсь, если читатель, склонный к философскому осмыслению этой концепции, задастся вопросом, насколько «чистым» с точки зрения герметического учения было обречение собственной души на такие страдания ради бессмертия.

Кровавая магия

У меня нет никаких сомнений в том, что на протяжении долгих столетий смертные представители многих культурных и религиозных сообществ практиковали кровавую магию в той или иной её форме. Свидетельства о проваленных (или просто несовершенных) попытках осуществить колдовской ритуал при помощи крови встречаются по всему свету, от Вавилона и коллективов древнекитайских алхимиков до цивилизации ацтеков в Центральной Америке. Некоторые из них даже добивались ограниченного успеха, однако ни один из полученных ими методов нельзя назвать безопасным или надёжным.

Кровавые маги стремились использовать потенциал мистического вещества, известного как витэ. Таким образом, они обращались к самой магической сущности крови. Чего смертным никак не удавалось понять — так этого тот факт, что сама по себе кровь не обладает какими-либо оккультными свойствами. В своей наиболее явной форме кровавая магия черпает силу в самой энергии жизни — кровь в данном случае служит лишь проводником. Банальное кровопролитие не способно призвать живительную энергию, содержащуюся в венах смертных; нет, смертным магам достичь подобного попросту не дано. В редких случаях смертный практик кровавой магии добивался определённого успеха, однако даже подобные случаи следует отнести к категории простых случайностей. И даже такому магу практически никогда не удавалось добиться повторения ранее достигнутого эффекта.

Что касается Сородичей, то по одной лишь своей натуре они питаются силой, заключённой в крови. Обращение пропитывает их витэ мистической энергией, которая и позволяет вампирам поддерживать своё существование. Именно витэ, позволяющее нам отложить момент смерти на сколь угодно долгое время, открывает нам двери к кровавой магии. Любой Сородич, обладающий достаточным знанием и сильной волей, способен практиковать Тауматургию; таким образом, нельзя утверждать, что Тремер обладают хоть сколько-нибудь исключительными правами на эту Дисциплину. Другое дело, что чародеи, вышедшие из рядов этого клана, непрестанно работают над ограждением других вампиров от любых крупиц знаний, касающихся настоящего потенциала Тауматургии.

Хотя свидетельства о существовании кровавой магии во времена, предшествующие восходу клана Тремер, в лучшем случае следует назвать ненадёжными и поверхностными, интересно будет отметить, что Колдуны стали далеко не первыми, кто оценил магический потенциал витэ. Ассамиты, Цимисхи и некоторые представители иных кланов также

практиковали ту или иную форму этого древнего искусства. Тем не менее, испытывая недостаток в логическом и кодифицированном подходе герметиков к изучению оккультных практик, ранние чародеи пользовались лишь чередой случайных, практически неисследованных ритуалов, едва-едва связанных воедино. Многие элементы этого искусства представляли собой жутковатые спектакли, рассчитанные на пугливых смертных или невежественных Сородичей. Сведения о кубках, наполненных кровью девственниц, и практиках вырывания сердца из груди живой жертвы — всё это усеивает историю кровавой магии на протяжении её раннего существования. Может быть, некогда эти «спектакли» и служили своей цели, однако если мы собираемся говорить непосредственно о кровавой магии, следует понимать, что подобная мишура вовсе не требуется при проведении настоящих тауматургических ритуалов.

Тремер нашли способ объединить кровавую магию с герметической практикой, адаптировав обе традиции к своим потребностям. В глазах Тремер, герметическая Тауматургия — не более чем инструмент, опирающийся на те же духовные принципы, которые движут и другими Дисциплинами Сородичей. Важно отметить, что Колдуны полностью отошли от нарочитого использования религиозных элементов и реликвий в тауматургической практике. За редкими исключениями, Тремер не видят смысла в том, чтобы часами проводить литургические службы, шептать молитвы и приносить жертвы на алтаре. Если какая-либо процедура не проявляет себя хоть сколько-нибудь действенной в отношении Тауматургии, Тремер попросту вычёркивают её из перечня практик, заслуживающих их внимания.

Конечно, это утверждение справедливо не во всех случаях — как я отмечу немного позже, некоторые практики кровавой магии приписывают вполне практическое значение даже нетрадиционным способам проведения ритуалов. Я знаю, по меньшей мере, одного католического священника, который в значительной степени полагается на богослужебные ритуалы, которые якобы помогают ему совершать «чудеса». Но что бы ни толкало вперёд твою лодку, святой отец, в данном эссе я веду речь о типичных представителях клана.

«Настоящая магия» и Тауматургия

Описывая представителей своего клана, Тремер, как правило, пользуются латинским термином magi — с формой единственного числа magus. Стандартное же определение маг, со множественным числом маги, обычно приписывается смертным практикам тайных искусств. Хотя Тауматургия Сородичей и мистическая практика смертных в равной мере уходят корнями в средневековую алхимию, Колдуны хорошо понимают разницу между этими сферами деятельности — и эта разница во многом аналогична фундаментальному расхождению между Сородичами и смертными как таковыми.

Смертные практикуют отдельную форму магии, существенно отличающуюся от кровавых ритуалов Тауматургии.

К нечастью, поскольку ещё много столетий назад старейшины клана поняли, что вампиры не способны пользоваться этой магией, в капеллах Тремер больше не содержится хоть сколько-нибудь подробных данных по этой тематике — или, во всяком случае, так утверждают представители клана. Сказать по совести, я сомневаюсь в том, что вампиры, выжившие в такой череде древних войн, отказались от мысли следить за потенциальными врагами. Но, как бы то ни было, доступные на сегодня сведения со всей ясностью дают нам понять, что при осуществлении своей магии смертные полагаются на некий посторонний элемент, приводящий в действие их ритуалы.

Кроме того, маги стараются не применять свои способности в открытую, опасаясь какого-то малоизученного эффекта, который служит чем-то вроде противовеса, балансирующего их воздействие на реальность. Из тех источников, которые мне удалось изучить, я так и не смог извлечь достаточно информации, чтобы понять, что именно вызывает этот балансирующий эффект. Но, судя по всему, результаты его проявления могут быть исключительно неприятными — если, конечно, определение «неприятный» подходит для описания старых шрамов, беспрерывно сочащихся кровью, или суставов, изгибающихся под самыми неожиданными углами.

Хотя Тауматургия уходит корнями в герметическую традицию, магия проклятых не имеет ничего общего с магией их предшественников. Кровавые ритуалы Тауматургии зиждутся на энергии самого мага; в попытке изменить мир в соответствии со своей волей колдун не обязан использовать некую потустороннюю стихию. Лишь его собственная решительность — как и степень полученных знаний — ограничивают силу мага.

Равным образом, Тауматургия вовсе не подвержена ограничениям, которые выставляет по отношению к магии сама реальность; ни один кровавый маг не испытывал негативных эффектов, которые вызывает непостижимое, полумифическое проклятие смертных магов. Почему дело обстоит именно так? Ни один из моих наставников не сумел мне этого объяснить. Полагаю, всё дело в том, что маги черпают силу извне, в то время как мы, Сородичи, полагаемся исключительно на энергию своего витэ. Однако, выдвинув это предположение, я не настаиваю на его справедливости. Одна из известных мне позиций по отношению к этому вопросу сводится к представлению о том, что вампиры с древнейших времён ассоциировались с магической стихией, в то время как смертные чародеи нередко высмеивались как шарлатаны собственными же соплеменниками. Признаться, мне эта теория «всеобщего мнения» кажется несколько вымученной — не в последнюю очередь потому, что в обратном случае следует ожидать, что правдивыми окажутся и легенды о «других» существах, обитающих в этом мире, и что в какой-то момент своей жизни человек может попасть в параллельное измерение, просто перейдя нужную улицу. Нет, подобная метафизика не заслуживает нашего внимания.

Тремер уверены, что ограничения простых магов вызваны их собственной смертностью. Вне зависимости от могущества смертного и его прилежности в обучении, существование мага в сравнении с жизнью Сородича подобно истории мухи-однодневки: маг попросту не располагает достаточным временем, чтобы изучить искусство кровавой магии и отточить своё мастерство в той же степени, что и magus. В конце концов, именно эти ограничения смертности и заставили в своё время Тремера начать поиск бессмертия. Кроме того, повторим, что тауматург полагается на энергию витэ — чего нельзя сказать об обычном маге, — а потому способен черпать оккультную силу в собственной сущности.

В целом же тауматурги рассматривают смертных магов как практиков «более грубой» формы магического искусства. Это вовсе не означает, что тауматурги оспаривают могущество, которое может развить смертный маг, оказавшийся в западне. Сама природа негерметической, смертной магии позволяет колдуну управлять колоссальными силами и стихиями. Возможно, в дальнейшем ему придётся дорого заплатить за свой поступок, однако едва ли это обегчит страдания тех, на кого обрушатся эти грандиозные силы.

Практика Тауматургии: Пути и Ритуалы

Тауматургия по праву считается наиболее разносторонней из всех Дисциплин Сородичей. В ходе своей практики чародеи Тремер понимают, что они могут дублировать или развивать практически любые другие способности вампиров. Многие старейшины клана утверждают, что только навыки самого тауматурга накладывают ограничения на могущество кровавой магии. По их словам, подлинный мастер этого проклятого искусства не подвержен каким-либо ограничениям.

В отличие от большинства других Дисциплин, Тауматургия разделяется на две ветви: пути и ритуалы. Многие представители иных кланов считают, что двойственная натура Тауматургии лишь усложняет её практику, и не понимают, почему Колдуны полагаются сразу на обе стороны этой Дисциплины вместо того, чтобы сосредоточиться на одной из них. В глазах постороннего, тауматургам было бы куда легче отбросить практику проведения сложных, длительных ритуалов и сфокусироваться на мгновенных эффектах определённых путей. Тем не менее, представители клана упорно продолжают развивать оба метода осуществления кровавой магии.

В сущности, и пути, и ритуалы обладают собственными, глубоко индивидуальными преимуществами и недостатками. Если бы Тауматургия была ограничина только одной из двух форм, Дисциплина была бы куда менее универсальной. Фокусировка на одном из двух ключевых её проявлений может привести к повышению эффективности чародея, однако трудности, вызванные ограничением выбора, могут существенно перевесить это незначительное достижение.

Пути: Могущество воли

Пути воплощают самую явную, чистую форму кровавой магии. Говоря простым языком, они представляют собой проявление витэ, направленное волей и знанием мага на осуществление конкретной цели, что позволяет вампиру оказать немедленное воздействие на окружающую его реальность. В сущности, это можно сказать и про любую другую Дисциплину Сородичей. В отличие от сложных герметических ритуалов, эффекты путей остаются доступны магу в любое время и практически не требуют подготовки (если, конечно, не говорить о времени, потраченном на освоение самого пути). Равным образом, пути не требуют использования уникальных ингредиентов. Наконец, их эффекты проявляются мгновенно и, судя по всему, не имеют чётких ограничений. На первый взгляд пути кажутся наиболее могущественными из двух ключевых аспектов Тауматургии.

Поскольку ритуальные элементы в этой практике не используются, эффекты путей часто путают с врождёнными способностями Сородичей. Могущество и всеохватность путей привела общество тауматургов к появлению теорий, согласно которым Тауматургия попросту раскрывает подлинный потенциал, содержащийся в витэ Сородичей. Такие маги часто считают прочие Дисциплины всего лишь подобиями кровавой магии, ответвлениями Тауматургии, и называют эти мистические практики просто специализированными и давно устоявшимися путями, которые удалось освоить представителям других кланов за тысячелетия практики и исследований.

Должен упомянуть, что наибольшую популярность эти теории получили среди молодых Колдунов, ещё не привыкших к своему новому статусу после периода послушничества.

Старейшины клана часто подчёркивают, что хотя тауматургические пути могут в той или иной степени дублировать эффекты других Дисциплин, их не следует сравнивать друг с другом. В качестве подтверждения своей мысли они приводят сравнение, согласно которому огонь, электричество и кислота способны причинять ожоги живой материи, однако каждый из упомянутых элементов делает это по-своему. Прочие Дисциплины служат простыми функциями организма Сородичей — но пути Тауматургии позволяют магу использовать витэ как топливо для прямого преобразования мира. Разница может казаться не слишком заметной — однако она действительно значима.

В отличие от многих других Дисциплин, пути Тауматургии в прямом смысле слова расходуют небольшую часть витэ, которое служит проводником для воли самого колдуна. Иногда магия черпает витэ непосредственно из тела мага, иногда — требует самого настоящего вскрытия вены. Подобные практики разнятся от одного практика к другому и во многом зависят от их обучения. Приверженцы второго метода, также известные как «кровопускатели», часто носят с собой небольшое лезвие или затачивают ногти на больших пальцах так, чтобы в любую секунду у них оставалась возможность выпустить несколько капель своего витэ во внешний мир.

Прочие Дисциплины Сородичей тесно связаны с проявлениями врождённого потенциала витэ, а потому они только изредка требуют дословного кровопролития. Чаще всего эффект Дисциплины обретает полную силу и без расхода этой живительной жидкости. Однако пути Тауматургии — как и всю практику кровавой магии в целом — не следует относить к врождённым способностям нашей расы. В отличие от сверхчеловеческой силы, скорости или восприятия, которое развивают многие представители нашего общества, Тауматургия представляет собой область навыков, позволяющих опытному колдуну использовать элементы собственного бессмертия для преображения окружающей среды.

Это же положение позволяет объяснить и ограничения путей. В то время как прочие Дисциплины Сородичей тесно связаны с поколениями, даже многие слабокровные вампиры потенциально могут освоить сложнейшие из путей кровавой магии. В этом свете кажется особенно странным, что ряд могущественных ритуалов доступен, как гласят слухи, лишь самым древним среди Колдунов. Рассказывают, будто подобные ритуалы способны проводить только представители Седьмого и меньшего поколений. Один из моих наставников предложил такое объяснение этому странному ограничению: по его словам, оно вызвано самой структурой путей, которые не позволяют древним, опытным магам добиваться ещё больших эффектов при помощи изученных практик. Он также подчёркивал, что, возможно, подобное ограничение вызвано тем обстоятельством, что Сородичи черпают свои мистические силы в источнике, который сам по себе ограничен, поскольку в роли такого источника выступает сама их сущность. В то время как большинство остальных способностей нашей расы представляют собой побочный продукт бессмертия, Тауматургия сама использует бессмертие как основу для осуществления магии.

Хотелось бы мне узнать, кто был наставником этого щенка. Ему следовало бы осторожнее делиться своими соображениями с учениками.

Среди Колдунов господствует мнение, что пути воплощают собой наиболее чистую форму кровавой магии. Пути совмещают могущество крови и воли, не полагаясь на умозрительные конструкции герметических ритуалов. А потому они открывают перед Сородичами новый, ещё не изведанный путь, позволяющий развивать способности, не имеющие ничего общего с линейной прогрессией других Дисциплин. Тремер утверждают, что этот путь может в конечном итоге и вовсе перевести их в иное состояние бытия.

Несмотря на озвученное убеждение, большинство опытных магов пользуются эффектами путей только от случая к случаю. В то время как путь может стать удобным подспорьем для достижения целей мага, каждый из них весьма и весьма ограничен своей уникальной областью применения. Путь Крови,

Путь Мощи Нептуна и даже Путь Техномантии — все эти области знаний позволяют добиться желаемого лишь в соответствующих сферах деятельности. За их пределами они попросту бесполезны.

Более того, как я уже упоминал ранее, использование пути требует от кровавого мага расхода собственой крови. Объём витэ, требуемого для инициации заклинания, невелик и в целом может быть сопоставлен с расходом крови для пробуждения с наступлением темноты. Казалось бы — это сущий пустяк. Однако опыт показывает, что именно этот пустяк накладывает неотъемлемое количественное ограничение на потенциал мага. Ни один вампир — и в особенности тауматург — не может себе позволить расходовать витэ с подобной неосмотрительностью.

А потому неудивительно, что подавляющее большинство Колдунов полагаются на эффекты путей лишь в определённых ситуациях, отдавая предпочтение герметическим ритуалам.

Ритуалы: Могущество формулы

По сравнению с другими способностями Сородичей, герметические ритуалы отличаются длительностью и сложностью. В большинстве случаев эти архаичные обряды требуют от колдуна приобретения сакральных предметов, произнесения формул на мёртвых языках и совершения необычных движений. Если тауматургу не удаётся соблюсти хотя бы одно условие ритуала, все силы и средства, потраченные на активацию магического эффекта, утрачиваются. Сородичи, не посвящённые в тайны кровавой магии, часто задаются вопросом, зачем вообще Колдуны тратят время на изучение столь ограниченных форм чародейства и уж тем более — изобретают новые ритуалы.

Отчасти это объясняется историей Тауматургии. Кровавые ритуалы стали первым аспектом этой Дисциплины, который удалось постичь клану Тремер. Первые практики этого чародейства были уже приучены к сложным формулам и продолжительным церемониям: Тремер, Горатрикс и другие основатели клана провели всю свою смертную жизнь в изучении герметических таинств. Им казалось вполне разумным применить тот же подход к свежеприобретённым способностям.

По мере того, как первые Колдуны искали оружие, которым они сумели бы защитить себя от враждебных Сородичей, многие из них начинали вчитываться в апокрифические писания и фолианты, которые ранее, ещё в смертной жизни, считались среди них святотатственными. Они вдыхали новую жизнь в давно забытые, пропитанные кровью обряды и адаптировали их к собственным навыкам. Именно в этот период маги смогли разработать первые обереги, защищавшие их убежища от других Сородичей и гулей; Плоть огненного прикосновения и Пробуждение с вечерней свежестью могут служить образцами ритуалов, возникших ещё в те далёкие ночи.

Полагаясь на эти ранние ритуалы, Колдуны смогли задержать далеко не одну атаку на свои капеллы, что в конечном итоге позволило им своевременно разработать более совершенные способы эксплуатации своего витэ.

Несмотря на это, даже после того как представители клана начали экспериментировать с тауматургическими путями, древняя ритуальная магия осталась одним из основных элементов их деятельности. Колдунов из клана Тремер трудно причислить к тем, кто будет использовать устаревшие практики лишь потому, что «так было всегда»: достаточно принять во внимание скорость, с которой они отвергли прежнюю герметическую философию и приспособили её к нуждам кровавой магии. Нет, члены клана продолжают использовать ритуальную магию лишь потому, что она — говоря простым языком — работает.

Кровавые ритуалы требуют куда больше времени, чем эффекты путей, однако практически никогда не накладывают на мага такого количества ограничений. К расходу витэ они приводят лишь изредка — чего не скажешь об эффектах путей, которые всегда потребляют кровь колдуна. И хотя среди наиболее сложных ритуалов встречаются те, которые всё же сопряжены с тратой витэ, их отличают поистине грандиозные или исключительно длительные эффекты.

Кроме того, ритуалы защищают колдуна от рисков, с которыми связана практика путей. Проваленный ритуал практически никогда не вызывает хоть

сколько-нибудь неприятных эффектов, в то время как многие маги, не справившиеся с мощью путей, регулярно жалуются на потерю решительности и концентрации. Судя по всему, последнее явление обусловлено связью пути с волей мага, которые не только активирует магию, но и направляет её на цель. А потому маг, не сумевший использовать способность пути должным образом, часто испытывает нехватку моральных сил. Самое страшное заключается в том, что эта потеря становится постоянной, и далеко не один чародей в конце концов превратился в живую развалину после того, как ему не удалось совладать с целой чередой оккультных эффектов пути. Использование кровавой магии требует от колдуна сильной воли, и потенциальное нарушение духовной гармонии может стать заметным риском для мага.

Тауматургические феномены, вызванные ритуалами, зачастую обладают более длительными и могущественными эффектами, чем их аналоги, вызванные путями. Величайшие достижения клана Тремер связаны именно с ритуальной магией. Проклятие Ассамитов, создание Гаргулий и даже само превращение в вампиров — всё это может служить примером великой силы, доступной Тремер благодаря ритуалам кровавой магии.

Кроме того, как показали работы ещё самых первых практиков ритуальной магии, новые ритуалы изобрести куда легче, чем новые пути. В сущности, ритуалы и вовсе стали первой формой Тауматургии, которую удалось освоить Тремер. Представители клана сумели разработать череду ритуалов, которые позволили им удовлетворить свои первые нужды с поразительной скоростью и эффектом. Формулы кровавой магии позволяют магу с точностью рассчитать эффекты, которые его ритуал наложит на жертву. В то время как каждый шаг тауматургического пути основан на предыдущем, ритуалы кровавой магии чародей способен создавать и осваивать независимо от уже известных или неизвестных ему. Для этого ему достаточно просто придерживаться герметических формул и принципов.

Равным образом, единственным ограничением силы ритуала становится понимание магом основных принципов Тауматургии. Каждый путь магу приходится изучать отдельно, в то время как ритуалы не требуют знания других обрядов и церемоний: единственное, что требуется от колдуна,— это понимание базовых принципов действия кровавой магии. Всё это позволяет магу решить, какого эффекта он желает добиться, после чего взяться за проведение ритуала. Такая практика не имеет ничего общего со статичной прогрессией каждого пути. Результат: многие маги владеют куда большим количеством ритуалов, нежели путей Тауматургии.

Невзирая на то, что пути обладают наибольшим потенциалом, практическое применение кровавой магии чаще всего находится в сфере использования ритуалов. Даже наименее консервативные маги, порвавшие с большинством старинных традиций, полагаются на ритуалы при выполнении самых различных задач. И в обозримом будущем я не вижу никаких факторов, которые могли бы уменьшить роль герметических ритуалов в обществе тауматургов.

Принципы Тауматургии

На сегодняшний день обе названных практики тщательно задокументированы и исследованы колдунами из клана Тремер. А потому Тауматургию, вполне вероятно, следует рассматривать как наиболее изученную Дисциплину Сородичей. Тем не менее, невзирая на долгие века изучения и экспериментаторства, чародеи до сих пор мало что знают о принципах действия кровавой магии. Членам клана так и не удалось установить хоть сколько-нибудь значимую комбинацию формул, которые можно было бы рассматривать как «магические законы». По этой причине и сами исследования, и эксперименты с новыми формами кровавой магии до сих пор представляют собой особый подвид магического искусства, требующий колоссальных расходов времени и обучения методом проб и ошибок. Даже для достижения минимальных результатов магам приходится тратить долгие годы своего загробного существования.

Тем не менее, методология продолжает оставаться ключевым научным принципом клана Тремер, а потому Колдунам удалось определить семь всеохватывающих элементов кровавой магии, которые принято называть «принципами Тауматургии». Эти базовые элементы сопровождают работу любого магического явления и эффекта, будь это путь или ритуал. В какой-то степени эти принципы и позволяют нам говорить о том, как вообще работает кровавая магия.

Основные принципы

Согласно теории клана Тремер, из всех тауматургических принципов наиболее значимыми следует считать лишь четыре: Кровь, Волю, Знание и Сущность. Эти принципы отражают конечную цель и потенциал самой магии. Они лежат в основе каждого пути и ритуала; если эффект заклинания не включает в себя хотя бы одного из основных принципов, значит, речь идёт не о Тауматургии, но о другой Дисциплине Сородичей — или просто аналогичном способе применения витэ.

Некоторые чародеи считают подобную схему слишком абстрактной и сводят вообще все Дисциплины Сородичей к трём основным принципам — Крови, Воле и Знанию, — хотя даже они признают, что в некоторых Дисциплинах эти принципы проявляются более явно, чем в других. Мы не будем рассматривать это спорное мнение, недостойное пристального внимания настоящего тауматурга. Хотя на самом базовом уровне это мнение следует признать справедливым, мне оно представляется столь же абстрактным, что и сравнение человека, поднимающегося со стула, с человеком, пишущим сложный программный код на компьютере: и то и другое основано на моторных навыках тела, однако второе требует куда больших усилий и знаний. Равным образом, Тауматургия требует куда большего применения основных принципов кровавой магии, нежели другие Дисциплины.

Кровь

По своей природе Тауматургия — искусство крови. Без неё — или, если точнее, без витэ — силы и время мага будут потрачены впустую. Кровь служит одновременно фильтром и целью, на которую направлены все аспекты Тауматургии. Смертные практики кровавой магии хорошо это понимают, однако они лишены возможности вкладывать в активацию магических эффектов собственную жизненную силу.

Пути Тауматургии требуют от мага расхода незначительного количества витэ всякий раз, когда он обращается к силам этого проклятого искусства. Обратите внимание, что маг обязан использовать часть собственного витэ, а не просто крови как таковой. Кровавый маг не способен активировать магию с помощью жизненных соков другого существа, даже если в роли донора выступает Сородич. Нет, сила витэ должна исходить из самого мага. Связь между телом и духом (или, возможно, телом и волей) становится главным условием для установления связи между желаниями колдуна и самой реальностью. Несмотря на это ограничение, вполне очевидно, что чародей может поглотить часть крови другого существа и вложить её в активацию собственного магического эффекта. В конце концов, никто из нас не вырабатывает собственной крови — но, полагаю, об этом читателю настоящего документа должно быть прекрасно известно.

Согласно взглядам самих Тремер на означенный «принцип Крови», это условие не позволяет смертным использовать силы кровавой магии для достижения хоть сколько-нибудь заметных эффектов. Смертные попросту лишены врождённой энергии витэ. Ни один смертный не может вложить в магический эффект такой объём собственной крови, который был бы сопоставим хотя бы с каплей настоящего витэ. Равным образом, смертный не может использовать и чужую кровь для проведения ритуала или создания оккультных феноменов, сравнимых с силой путей. Несколько задокументированных случаев применения кровавой магии смертными неизбежно заканчивались смертью всех магов, принимавших участие в ритуале, от полного осушения их артерий.

Много лет назад один из моих бывших регентов попросил меня присоединиться к смертному культу, который, по слухам, владел секретом кровавой магии. Регент был чрезвычайно заинтересован в том, чтобы лично получить информацию о степени их посвящённости в эту оккультную практику. Что достаточно удивительно, члены культа действительно обладали базовым пониманием тауматургического искусства: должен уверить читателя, что они не знали ничего, что не было бы известно Тремер, однако они действительно достигли большего, чем я ожидал увидеть.

При мне лидер культа сумел провести ритуал, который наложил на его давнего соперника жуткое проклятие, наделившее его чрезвычайно тяжёлой формой рака кожи — должен заметить, мужчина в конечном итоге оправился от болезни, однако шрамы на его теле были поисти-

не ужасающими. Тем не менее, сам чародей так и не получил шанса насладиться своим успехом: для того, чтобы завершить ритуал, ему пришлось вскрыть практически каждую крупную вену на своём теле. В конце концов, после того как он проколол себе ярёмную вену пестиком для колки льда, его тело буквально обрушилось на пол, где чародей истёк кровью за считанные минуты. Самое любопытное, что другим членам культа практически не пришлось чистить пол: ритуал поглотил всю кровь, вышедшую из тела жреца. Неудивительно, впрочем, что вскоре после проведения ритуала группа распалась.

Достаточно любопытно, что вампир может пить кровь из жертвы — или даже из ритуальной чаши,— чтобы затем использовать её для активации ритуала или тауматургического пути, в то время как смертный лишён и этой возможности. Человеческий организм просто не приспособлен для переработки мистической силы, содержащейся в крови. Сородич полностью впитывает энергию крови, делая её частью собственной сущности. Но в случае со смертным кровь должна пройти через пищевод, что занимает часы и уничтожает всю силу, скрытую в поглощённой жидкости. Всё, что получит смертный при потреблении чужой крови,— это запачканные тёмно-красной субстанцией зубы и полный желудок свернувшейся, бесполезной крови. Забавно, не правда ли?

Даже в тех тауматургических ритуалах, которые не требуют расхода крови, присутствие витэ остаётся обязательным условием для осуществления всей магической церемонии. И речь здесь не только о том, что вампиру следует приходить на ритуал сытым, чтобы не впасть ненароком в безумие. Нет, витэ должно присутствовать в организме мага потому, что даже в такой неявной, ослабленной форме оно всё равно используется колдуном для проведения кровавого ритуала. Просто в данном случае витэ используется скорее как фильтр, нежели как топливо, требующееся для активации магического эффекта. Другие принципы, о которых пойдёт речь далее, в этом случае просто базируются на присутствии витэ вместо его расхода.

Воля

Следующим необходимым элементом становится решительное намерение мага изменить мир тем или иным образом. Без участия Воли все остальные принципы будут попросту неподвижными ингредиентами. Принцип Крови отражает не более чем потенциальную силу тауматургического воздействия на реальность — и лишь принцип Воли высвобождает этот потенциал.

Согласно этому принципу, ни одно магическое явление не возникает спонтанно. Сородич попросту не способен практиковать Тауматургию, не имея на то искреннего желания. Послушник не может выжечь свои глаза или превратить кровь в колонию пауков, просто прочитав древний том с заклинаниями. Если бы всё было так просто, исследования Тауматургии требовали бы ещё большего контроля, чем они требуют сейчас.

Прежде чем вы придёте к обратному выводу, поспешу вас разубедить: этот принцип не ограждает колдуна от оши-

бочного применения кровавой магии. Чародей запросто может провести ритуал с одной целью и получить — в результате какой-нибудь малозаметной ошибки — нечто совершенно другое. Ничто в упомянутом принципе Воли не гарантирует, что маг не вызовет демона из Преисподней, когда он попробует создать Кровавого помощника6. Разумеется, подобная ошибка весьма маловероятна из-за самой природы герметических формул, однако я пытаюсь сделать акцент на функции Воли. Рассматриваемый нами принцип служит лишь ограничивающим фактором, и его не следует рассматривать как оберег от ошибок при взаимодействии с кровавой магией.

Знание

Одних лишь способностей и намерений недостаточно для того, чтобы начать работу с кровавой магией. Если бы это было так, Колдуны бы не занимали такого важного места в нашем бессмертном обществе. Формулы герметических ритуалов отличаются исключительной сложностью; пути требуют интуитивного понимания связей между разрозненными явлениями природы. Само собой, маг способен достичь какого-нибудь эффекта при помощи Воли и Крови — например, вампир с лёгкостью может воспроизвести эффект одной из основных Дисциплин,— однако, не обладая Знанием, ни один Сородич просто не сможет использовать Тауматургию для достижения конкретных целей.

Этот принцип позволяет магу взять под контроль ту силу, которую он получает в свои руки благодаря приложению Воли и расходу Крови. Знание обеспечивает мага теми инструментами, при помощи которых он может придать форму своему магическому посланию. По самой своей природе магия пытается найти кратчайшую дорогу к высвобождению своего потенциала — а потому её призыв требует таких усилий. И только умелое управление этой стихией способно направить её в нужное тауматургу русло.

Принцип Знания включает и необходимое обучение манипулированию магией при помощи своего витэ. На практике этот принцип не сводится к одному лишь использованию магических формул или ритуалов. Маг должен хорошо понимать ключевые концепции Тауматургии и иметь представление о том, как именно взаимосвязаны разрозненные элементы, при соединении которых возникает оккультный эффект. Например, для того чтобы довести до конца ритуал, маг должен хорошо понимать, почему при проведении ритуала Каменное сердце ему обязательно нужно дождаться, пока свеча догорит до конца, и почему он обязан читать сразу весь текст воззвания; между тем, попытка ускорить или замедлить ход ритуала сведёт на нет все старания колдуна и оставит его лишь с покрывшейся волдырями грудью. Равным образом, магу следует знать все характеристики, ассоциирующейся с различными элементами, а также все изменения в этих характеристиках, вызванные применением кровавой магии. Неудивительно, что любого послушника из числа Тремер натаскивают на дословное запоминание всех ключевых концепций задолго до того, как ему позволят самостоятельно провести даже самый простенький ритуал.

Коль скоро я остановился на описании Знания как одного из важнейших тауматургических принципов, позвольте мне предупредить вас о том, что этой рукописи недостаточно для понимания центральных концепций кровавой магии. Этой работой я пытаюсь добиться распространения знаний о кровавой магии и обществе Колдунов. Тем не менее, следует помнить, что Тауматургия — необычайно опасная Дисциплина, и приступать к ней без достаточного понимания принципов её действия равносильно полному и окончательному самоубийству. Замечу, однако, что некоторым тауматургам удалось в своё время покинуть бесчеловечную иерархию клана Тремер, и эти Сородичи до сих пор готовы делиться с другими своими тайными знаниями. Любому, кто чувствует в себе желание освоить практику Тауматургии, я настоятельно рекомендую найти одного из этих Сородичей

Какая жалость, что этот предатель так несвоевременно включил в документ своё предупреждение. Если бы не это, подозреваю, что нам куда легче было бы устранить последствия его подрывной деятельности...

Сущность

Каждое разумное создание, каждый предмет и каждая сила во вселенной обладает ключевыми аспектами и ассоциациями, тесно связанными с их сущностью. Первые алхимики проводили большую часть своей жизни (смертной или загробной) в изучении этих характеристик и в разработке методов по применению полученных знаний. Тауматурги взяли эту концепцию и развили её до такой степени, что сегодня можно уже говорить о полноценном принципе Сущности. В основе этого принципа лежит утверждение о том, что у всего во вселенной есть свои качества и что все эти качества делятся как на общие, так и на индивидуальные.

Одна из первых моих наставниц при описании этого принципа использовала для примера концепцию цвета. По её словам, чем ближе отношения между индивидуальными качествами тех или иных объектов, тем ближе их «цвета» — однако, как бы различны ни были их оттенки, каждый из этих цветов принадлежит к одному спектру. Согласно озвученной аналогии, сущность одного Сородича может обладать цветом морской волны, в то время как сущность другого будет отличаться насыщенным синим цветом. И тот и другой Сородич обладает одним и тем же «цветом» — однако они всё равно отличаются друг от друга. Развивая эту мысль, представим, что смертный может обладать жёлтым цветом, а гуль — зелёным, хотя последний может отличаться более жёлтым или более синим оттенком в зависимости от того, насколько сильно на него влияние повелителя. Конечно, это лишь очень грубое упрощение, и сводить весь принцип Сущности к цветовой гамме было бы просто недальновидно — однако, я думаю, в своей основе подобная аналогия вполне верна, и уж точно её можно использовать при изучении азов Тауматургии. Другим подходящим примером могут служить радиоволны.

В этом случае каждой ассоциации, находящейся между объектами, может быть приписана соответствующая «частота».

Тауматургия использует принцип Сущности для того, чтобы направить в нужное русло полученный магический эффект. Накладывая магические эффекты на цель или жертву, этот принцип позволяет довести до конца заклинание или ритуал уже после того, как магия была высвобождена. Другой мой бывший наставник сравнивал Кровь с порохом, Волю с пулей, Знание с пистолетом, а Сущность — с прицелом. Принцип Сущности направляет в цель то, что было создано остальными аспектами кровавой магии. Без него магу попросту не удастся взять колдовство под контроль. Магия, не направленная на конкретную цель, становится просто стихией, вырвавшейся наружу.

Одно из частных проявлений этого принципа — Истинное Имя — долгое время ассоциировалось с самой сущностью Тауматургии. Истинное Имя (или просто Имя) жертвы, воспроизведённое письменно или устно, часто считалось кратким определением сущности самой жертвы. Оно включало в себя не только описание личности или объекта — если пользоваться предыдущим сравнением, оно придавало имени цвет. Истинное Имя тесно связано с Сущностью (индивидуальными качествами объекта), а потому способно связать определённые свойства жертвы со свойствами окружающего мира. Таким образом, зная Имя цели, маг может обрести максимально точное понимание сущности своей жертвы или объекта.

Несмотря на это, с течением времени практика использования Имён начинала терять популярность из-за сложности её применения. Колдуны до сих пор хранят в своих библиотеках длинные перечни Истинных Имён, принадлежащих различным ингредиентам, используемым в ритуалах кровавой магии. Более того, до сих пор многие тауматургические ритуалы основываются на использовании этих имён. Тем не менее, что касается смертных и Сородичей, их Имена остаются для нас загадкой. Не хочу ввести вас в заблуждение: Истинные Имена до сих пор служат одними из главных компонентов при составлении тауматургических эффектов. Тем не менее, магу редко удаётся манипулировать Именем напрямую. Как правило, принцип Сущности требует от колдуна лишь сохранять зрительный контакт со своей жертвой или держать в руках элемент её собственности. А потому можно вполне уверенно утверждать, что магу не обязательно произносить Истинное Имя вслух. К слову, здесь я позволю сделать себе одну любопытную сноску. Обратите внимание, что величайшая составляющая нашей сущности — витэ — содержит прямую связь между жидкостью и её донором. Облание кровью другого вампира полностью равноценно знанию его Истинного Имени. Подумайте об этом в следующий раз, когда какая-нибудь важная шишка среди Сородичей предложит вам своё покровительство в обмен на «несколько капель крови».

Прежде всего читателю следует понимать, что имя, полученное объектом или персоной в ходе его или её существова-

ния, не тождественно Истинному Имени. Маг, пытающийся узнать Имя цели, не может просто открыть телефонную книгу и вычитать в ней Истинные Имена своих жертв. Рассказывают, будто некогда каждый из смертных и даже Сородичей знал своё Истинное Имя — однако подобная практика уже давно утеряна в веках. Мало кто среди нас — и уж тем более смертных — вообще подозревает о том, что у него есть Истинное Имя. А потому неудивительно, что практика использования Имён в ходе магических ритуалов теряет свою привлекательность в глазах юных, нетерпеливых магов. Попытка узнать Истинное Имя цели требует приложения колоссальных усилий; стремление же получить в свои руки Имя объекта, которого никогда ещё не называли подобным Именем, занимает долгие годы.

Большинство могущественных чародеев из числа Сородичей проводят немало времени, расшифровывая собственные Имена для того, чтобы защитить их от других тауматургов. Если маг знает своё Имя, он может предпринять череду шагов для того, чтобы окружить его магическими оберегами и непостижимыми шифрами, ещё сильнее запутав и без того сложный процесс по его извлечению. С другой стороны, если он этого не делает, то ему остаётся только надеяться на то, что у него не окажется врагов, способных потратить годы на поиск его настоящего Имени.

Менее опытные или попросту недальновидные тауматурги иногда насмехаются над консерваторами и традиционалистами, проводящими столько времени за попытками узнать Истинные Имена окружающих. Я бы назвал это одним из явных примеров тауматургического дарвинизма: ни в коем случае не упускайте из виду, что как только магу удаётся узнать Имя жертвы, она становится в разы уязвимее к ритуальной магии, направленной против неё. Более того, если в случае с тауматургическими путями магия требует ограниченного контакта с целью (как правило, это выражается в необходимости видеть жертву или касаться её), то после того, как магу становится известно её Имя, радиус действия заклинания становится практически безграничным.

Ритуал Бумажная плоть хорошо иллюстрирует могущество колдуна, знающего Истинное Имя своей жертвы. (Должен отметить, что этот ритуал — как и некоторые другие, о которых пойдёт речь далее, — практикуется главным образом в немногочисленном коллективе тауматургов, переметнувшихся на сторону Шабаша. Таким образом, магу, читающему эти строки, подобные ритуалы едва ли будут знакомы. К счастью, после недавней гибели этих тауматургов у меня появилась возможность обыскать их убежища, где я и обнаружил несколько любопытнейших текстов и ритуальных предметов). Написав Истинное Имя жертвы на клочке бумаги и испелеив её, маг способен временно лишить цель её сверхъестественной прочности, оставив от тела противника лишь сухую, хрупкую оболочку.

Значит, щенку удалось найти одно-два убежища, до которых мы сами ещё не успели добраться. Возможно, нам следует посвятить больше времени поиску тайных убежищ антитрибу, чтобы воспользоваться наработками Горатрикса и его последователей.

Упомянутые же здесь «тексты» представляются мне ещё одной причиной, по которой щенка следует отыскать в кратчайшие сроки.

Возможно, нам также придётся использовать наших агентов среди Анархов и так называемых «отстранившихся» для того, чтобы организовать череду протестных акций в Майами и Монреале. Возможно, одной из этих разношёрстных банд в результате удастся пробраться на территорию Шабаша и обыскать убежища мёртвых предателей.

Поскольку в нынешнем обществе тауматургов использование Истинных Имён практически полностью отошло на задний план (во всяком случае, пока мы говорим об индивидуальных практиках тауматургов), кровавые маги вынуждены компенсировать эту потерю необходимостью приближаться к цели. Любые пути — за редкими исключениями, описанными мной выше — требуют от мага физической близости со своей жертвой во время активации магического эффекта. Некоторые требуют визуального восприятия цели, другие, более сфокусированные, — зрительного контакта с жертвой или даже физического прикосновения к ней. Все эти методы позволяют колдуну направить своё заклинание на жертву, даже не зная (и уж тем более не произнося вслух) Истинного Имени своего противника.

Большинство герметических ритуалов также включают необходимость использования Имени цели. Небольшое число ритуалов и вовсе требуют непосредственного произнесения Истинного Имени жертвы, хотя обычно подобные церемонии предназначены для вызова обитателей иного мира. Наконец, хотя некоторые ритуалы также допускают физическое сближение с жертвой, присутствуют и альтернативные способы применения кровавой магии при проведении ритуала. Эти альтернативные способы находят своё воплощение в форме «малых» тауматургических принципов.

Малые принципы

Перечень малых тауматургических принципов включает в себя Симпатию, Индивидуальность и Заражение. Они позволяют определить непосредственный способ наложения магического эффекта на жертву. Должен заметить, что они отличаются большими ограничениями, чем основные принципы Тауматургии, однако при этом нам легче понять сам способ их действия. Кровь, Воля, Знание и Сущность лежат в самой основе кровавой магии — малые же принципы определяют структуру магии, которую чародей воздвигает на этом фундаменте.

Все три малых принципа экстраполируют вышеописанный принцип Сущности. Симпатия и Заражение определяют

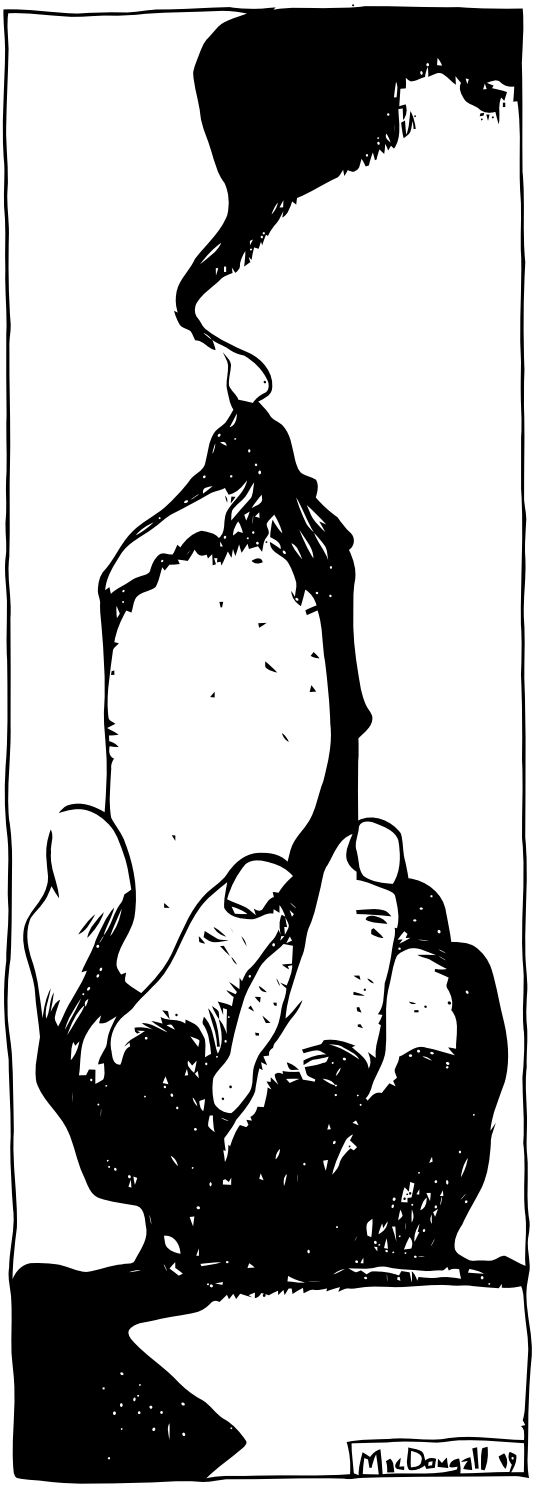
точную цель ритуала, в то время как Индивидуальность позволяет ещё сильнее сфокусировать Волю мага. Многие ритуалы включают в себя все малые принципы, хотя и несколько ограничивают их воздействие на процесс высвобождения магии. Учитывая схожесть функций Симпатии и Заражения, оыбчно только один или два из трёх малых принципов воздействуют на процесс проведения ритуала. В ходе своей личной практики я встречал только несколько ритуалов, включающих в себя сразу все малые принципы.

Описанные здесь принципы расширяют радиус действия и методы проявления магии, зачастую доводя эти факторы до такого уровня, которого практик тауматургического пути не способен добиться, не зная Имени своей цели. При должном использовании этих принципов маг способен ограничить или расширить воздействие своих чар на жертву. Будучи суррогатом Истинного Имени, принципы Симпатии и Заражения позволяют большинству ритуалов игнорировать необходимость приближения к цели. Только самые элементарные (или, напротив, самые могущественные) ритуалы требуют приближения к цели, невзирая на действие малых принципов. К несчастью, эти альтернативные факторы зачастую смягчают эффект самой магии и наделяют жертву большими шансами на сопротивление чарам. Невзирая на это, многие колдуны считают подобное неудобство вполне справедливой платой за дополнительные возможности, предоставляемые им малыми принципами Тауматургии.

Как бы то ни было, далеко не все ритуалы требуют присутствия малых принципов. Многие позволяют сфокусировать свою магию на жертве и без использования Симпатии, Индивидуальности или Заражения. Некоторые позволяют магу накладывать чары на жертву даже при простом воображении цели. Другие требуют расхода витэ в ходе магического обряда. Должен заметить, что некоторые пуристы от мира герметической магии видят в использовании таких ритуалов признак растущей лени и слабости, подталкивающей молодых магов к поиску коротких путей. Самые редкие ритуалы требуют одновременно расхода витэ и применения одного или даже нескольких малых принципов, хотя чаще всего такие оккультные практики приводят к поистине грандиозным эффектам, достичь которых бывает трудно даже при проведении других, не менее запутанных ритуалов.

Симпатия

Симпатию можно назвать наиболее прямолинейным из малых принципов. Она полагается на многие аспекты Сущности цели и служит своеобразной заменой Истинного Имени жертвы. Основываясь на общем представлении о жертве или объекте, полученном при взаимодействии с незначительными элементами цели, Симпатия позволяет магу сфокусировать чары на жертве при использовании её волосков, чешуек кожи или даже дорогих её сердцу предметов. Широко известный ритуал Кровавый контракт, использующимся при скреплении договоров между тауматургами, черпает свою силу в крови обоих участников ритуала и налаживает связь между их Сущностями.



Последнее позволяет магам вызывать у своих оппонентов серьёзные затруднения (могу вас уверить, весьма кровавого толка) в случае нарушения договора. Аналогичным образом, Заклинание пастыря использует следы крови, оставленные в Сущности мага после питания смертными, для поиска членов его стада и других людей, кровь которых он потреблял в последнее время.

Когда маг берётся за проведение ритуала, основанного на принципе Симпатии, он формирует определённую взаимосвязь между предметом жертвы и самой жертвой. Эта взаимосвязь становится особенно прочной в том случае, если «собственностью» жертвы служит физическая часть её тела: клочок волос, капля крови, чешуйка кожи или обрезок ногтя. Любая часть тела жертвы может стать ключом к её Сущности — подобно тому, как каждая клетка организма содержит сведения о ДНК всего организма.

А потому попытка завладеть небольшой частичкой тела своей жертвы часто становится первым шагом тауматурга к проведению ритуала. Тем не менее, в определённых случаях (но только при умелом обращении с материалом) для установления симпатической связи между объектом и жертвой достаточно приобретения предмета, обладающего особой значимостью в глазах жертвы. Длительный эмоциональный контакт жертвы с предметом оставляет следы в его Сущности — и некоторые ритуалы вполне допускают использование этих слабых эмоциональных следов, оставленных жертвой в Сущности объекта.

Хотя мне не известно ни одного общепризнанного ритуала, построенного целиком на использовании эмоционального аспекта Симпатии, я слышал, что некоторые тауматурги действительно пользуются подобными ритуалами. Более того, есть основаня полагать, что тауматурги, практикующие сантерию и вуду, предпочитают этот аспект Симпатии даже традиционным герметическим принципам.

Ритуалы Прогулка по крови и Связывание обличающего языка могут служить превосходными образцами именно этого аспекта Симпатии. Равным образом, ритуал Связь с Сиром ~ работает исключительно благодаря этому принципу: Обращение навсегда связывает витэ Сира с витэ его потомка, что позволяет магии пользоваться подобной связью для коммуникации между двумя вампирами.

Симпатия экстраполирует свойства малого на всё целое, однако в определённой степени возможно и обратное. Маг вполне способен использовать всю сущность жертвы для наложения чар лишь на часть её личности. Если верить пропагандистским речам Тремер, проклятие Ассамитов хорошо демонстрирует, чего можно достичь, начиная с общего и переходя на взаимодействие с частным. Вместо того, чтобы полагаться на Истинные Имена своих жертв, группа самых могущественных чародеев того периода определила наиболее распространённые качества Ассамитов и использовала их для того, чтобы наложить проклятие на весь их род. Принцип Симпатии также позволил магии передавать проклятие и другим Ассамитам из поколения в поколение, что заставило уже новых вампиров страдать от того же магического эффекта спустя века после проведения ритуала.

Заражение

Заражение служит альтернативным подходом к требованию приближения к цели при использовании тауматургических путей.

Забавно, что, описав действие этого принципа, щенок забыл защитить от его проявлений собственную работу. Я уже получил в свои руки образцы краски, использованной для создания копий с этого документа. Мои послушники в чикагской капелле уже работают над ритуалом, который позволит связать эту краску со всеми документами, на который она была нанесена. Когда мы проведём этот ритуал, недостающие копии просто исчезнут сами собой.

Разумеется, эта копия была сделана на другом аппарате под моим бдительным руководством.

Кроме того, мне удалось обнаружить несколько отпечатков пальцев на влажной краске, оставшейся на одной из копий. Полагаю, мне не составит труда наложить на хозяина этих отпечатков какое-нибудь незначительное проклятие. Даже если ни один из этих отпечатков не принадлежит предателю, уверен, что жертва проклятия с удовольствием укажет мне в нужном направлении.

Этот принцип заставляет чары «впитаться» в определённый объект и только затем, при соблюдении конкретных условий, «заразить» жертву, коснувшуюся этого объекта.

Ритуальная магия, действующая по принципу Заражения, может и вовсе оставаться инертной до тех пор, пока жертва физически не завладеет предметом или не дотронется до него. В отличие от обычных эффектов тауматургических путей, Заражение не всегда требует от колдуна присутствия рядом с целью в момент проведения ритуала. Ритуал Прикосновение Дьявола может служить примером редкого ритуала, который всё же требует присутствия рядом с жертвой во время приготовления «отравленного» объекта.

Колдуны часто используют этот принцип для создания магических оберегов или «ловушек». В таких случаях чародей проводит ритуал по стандартным правилам, однако откладывает действие магического эффекта, связывая его с определённым предметом при помощи Заражения. Физический контакт жертвы с предметом завершает проведение ритуала и высвобождает энергию проклятия. Описанный принцип лежит в основе самых различных оберегов, а также входит в формулы ритуалов наподобие Острия отложенной неподвижности и Привлечения сосуда передачи .

Определённые ритуалы, построенные на этом принципе, позволяют магу конкретизировать условия, приводящие к активации магического эффекта. Выставление подобных условий принято называть «настройкой», поскольку они позволяют колдуну исключить череду персон из числа тех, кто рискует активировать ритуал. Любой оберег может быть «настроен» на нескольких индивидуумов, Сущность которых становится невидимой для ритуала. Тем не менее, для этого маг должен провести ритуал в присутствии тех персон, которых он собирается исключить из списка потенциальных жертв.

Небольшое количество формул, основанных на принципе Заражения, предназначены для обратной цели: они накладывают магические эффекты только на определённые группы существ или даже на конкретных индивидуумов. Однако стоит заметить, что эта практика не получила хоть сколько-нибудь широкого распространения. Единственным общепризнанным случаем эффективного применения этого принципа можно считать ритуал Главный фокус вливания витэ, который позволяет чародею привязать эту функцию к постороннему индивиду.

Индивидуальность

В отличие от двух других малых принципов, Индивидуальность используется вовсе не для направления магии на личность жертвы. Вместо этого данный принцип использует качества ингредиентов самого ритуала для определения свойств целевого объекта. Формула ритуала, основанного на принципе Индивидуальности, концентрирует волю тауматурга на определённом качестве магического компонента. Эффект ритуала дублирует это качество, перенося его на самого колдуна.

Примером такого ритуала может служить Цепкость насекомого (ещё один

обряд, найденный мной в одном из томов, спрятанных в опустевшем убежище атритрибу). Этот ритуал требует от колдуна поместить в рот живого паука. Как бы ни было неприятно чувствовать под языком копошащегося паука, ритуал позволяет магу цепляться даже за вертикальные поверхности с той же ловкостью, с какой может ползать по стенам подлинный арахнид. Опять же, возможно, вампир, разработавший этот ритуал, был просто безумцем — однако благодаря принципу Индивидуальности его эксперимент дал чрезвычайно плодотворные результаты. В конце концов, в мире проклятых происходят и более странные вещи.

Более опытные колдуны предполагают, что функция Индивидуальности служит одним из элементов, благодаря которым определённые ритуалы получается проводить и без расхода витэ. Согласно этой теории, благодаря принципу Индивидуальности определённый предмет (или предметы) заменяет витэ в качестве фокусирующего элемента, направляющего волю мага на жертву. Звучит вполне правдоподобно. Например, эффект ритуала Прогулка по крови во многом напоминает базовую способность, даруемую колдуну, изучающему Путь Крови. Не говоря о лёгких различиях в качестве сведений, которые получает маг в том и в другом случаях, основным расхождением в эффектах озвученного пути и указанного ритуала служит необходимость жертвовать своей кровью в случае с Путём Крови, в то время как более долгий и трудозатратный ритуал можно провести, не расходуя ни капли витэ.

Главным образом этот принцип встречается в формулах сложных, многосоставных ритуалов. В частности, любой оберег включает в себя использование элемента, служащего анафемой для определённой категории существ: подумайте, например, о серебре и Люпинах, соли и призраках, гулях и крови смертных. Любопытным образцом применения этого принципа служит использование осколка зеркала в ритуале Бесплотное путешествие \ в этом случае зеркало не только предоставляет магу возможность временно развоплотить своё тело, но и сохраняет «образ» его настоящего тела до окончания действия заклинания.

Магические свойства предмета не всегда кажутся очевидными. Они могут ассоциироваться с ритуальным компонентом посредством древних легенд, мифов и даже простых суеверий. В то время как образцами последнего феномена могут служить некоторые из базовых ритуалов Шабаша (например, Исцеление родной землёй), более древние тауматургические ритуалы часто требуют от кровавого колдуна обладания странными объектами наподобие «проклятой» монетки при активации Прикосновения Дьявола.

Атрибуты герметических ритуалов

Как я уже имел возможность подчеркнуть, Тремер исключили из своей практики всё, что не требовалось для повышения эффективности их ритуалов. Как правило, их церемонии проходят без чтения молитв и воззваний к нечело-

веческим сущностям. Ритуалы Тремер сведены лишь к тем базовым принципам, без которых их магия попросту не смогла бы работать. Распространённые в популярных мифах образы колокольчика, свечи и пыльного фолианта практически никогда не встречаются в настоящих тауматургических ритуалах. Невзирая на это, определённые атрибуты используются кровавыми магами до сих пор.

Любой ритуал начинается с той или иной практики, позволяющей магу сосредоточиться на своей цели. Иногда достаточно тихой медитации, однако нередко формула заклинания требует многократного произнесения короткой фразы (обычно на латыни), которая позволяет магу сосредоточиться ещё сильнее. Затем магу, как правило, приходится выстроить шаг за шагом эффект своего заклинания. К этой минуте чародей должен иметь под рукой все необходимые ингредиенты, иначе эффект ритуала будет сведён на нет. Часто требуются короткие реплики, позволяющие магу ещё сильнее сфокусировать свою волю на ритуале. Наконец, что ещё важнее, по завершении ритуала магию необходимо направить на цель (используя либо Симпатию, либо Индивидуальность) или отложить при помощи принципа Заражения. Один из моих знакомых послушников пренебрёг этим требованием во время активации Плоти огненного прикосновения, после чего его тело буквально выжгло изнутри.

В убежищах чародеев часто можно найти церемониальный круг — а чаще даже два концентрических круга, разделённых чередой защитных надписей (пожалуй, я воздержусь от упоминания моих личных предпочтений в выборе ритуальных кругов). Круги требуются далеко не для каждого ритуала, однако проведение церемоний по вызову демонических или спиритических сущностей вне защитного круга практически равносильно самоубийству. Кроме того, умелый тауматург способен начертить круг, который будет постоянно защищать его от демонов или духов, хотя маг и должен выбрать только один из двух вариантов. Впрочем, возведение дополнительных оберегов может позволить ему защитить себя сразу от обеих категорий существ. Некоторые маги стараются проводить любые ритуалы в пределах круга, наставивая на том, что магия оберега способствует высвобождению их потенциала. Тем не менее, многие делают так лишь затем, чтобы гарантировать свою безопасность в случае с привлечением внимания демонических сущностей.

Другим популярным ингредиентом, используемым сразу в целой череде ритуалов, считается специально подобранная свеча. Как правило, воск таких свеч содержит какой-нибудь уникальный компонент, высвобождающийся наружу после того, как свеча догорает до конца. Хорошим примером такой свечи может служить «рука славы». В этом случае маг должен обзавестись рукой казнённого преступника — желательно висельника,— после чего извлечь из неё остатки крови. Затем магу необходимо смешать мёртвый жир с парафином, который позволяет сделать из руки своеобразную свечу. Когда свечу поджигают меж пальцев, дым, поднимающийся от пламени, облегчает магу

задачу по вовлечению принципа Индивидуальности в любой из своих ритуалов. Чаще всего «руку славы» используют при создании оберегов, в особенности для защиты от кражи, однако нередко её применяют и в случае с манипулированием жертвой — будь это физическое или умственное воздействие на неё.

Многие маги предпочитают носить длинные мантии прасного или чёрного цвета. Особенно этим отличаются консерваторы. Должен заметить, что мантии ничуть не способствуют проведению ритуалов: нет, речь здесь идёт о способности тёмной ткани скрывать кровоподтёки, которые в обратном случае пропитались бы сквозь одежду и стали заметны всем окружающим. Лично я полагаю, что ношение тёмной мантии — тоже не лучший способ избежать чужого внимания, да и, сказать по совести, моя полевая куртка скрывает кровоподтёки ничуть не хуже любого плаща. При этом я не похож на подозрительного чудака.

Наконец, в убежищах чародеев часто встречаются жаровни или другие крупные источники пламени, позволяющие сжигать большинство ритуальных ингредиентов по мере высвобождения магии. Впрочем, многие чародеи приспосабливают для этих целей простой камин.

Духи и демоны

Некоторые тауматурги стараются избегать контакта с потусторонними сущностями, будь они частью спиритического, демонического или какого- либо иного мира. Тремер давно поняли, что подобным созданиям можно доверять и тем более поручать выполнение каких-либо заданий только тогда, когда хозяином ситуации остаётся сам маг. По счастью, витэ содержит в себе элементы, непостижимым образом привлекающие множество потусторонних созданий и наделяющие вампиров определённой властью над ними. А потому умелый тауматург действительно может установить над этими существами контроль. Впрочем, кому-нибудь из читателей мой оборот «по счастью» может показаться весьма и весьма неуместным…

Принципы Тауматургии в игре

В то время как Воля, Кровь и Знание всегда оставались частью Тауматургии, описанные в этом тексте принципы Сущности, Индивидуальности и Симпатии могут внести в создание тауматургических эффектов и струйку свежего воздуха.

С позволения Рассказчика игрок может игнорировать стандартные ограничения на радиус действия ритуала (но не пути), если действия протагониста удовлетворяют требованиям принципов Сущности, Индивидуальности или Симпатии. Такой подход может даже служить инструментом для создания побочных историй, в которых котерия магов будет искать специальный ингредиент, или пытаться определить Истинное Имя соперника, или, напротив, мешать врагам распознать их собственные Имена. Уважаемые Рассказчики, только вы обладаете правом ввести этот элемент в игру или исключить его, однако старайтесь сохранять рассудительность и справедливость по отношению к действиям ваших игроков в зависимости от выбранного варианта.

Вне зависимости от лёгкости, с которой мы можем управлять подобными существами, далеко не один опытный маг в своё время наотрез отказался от всякого контакта с созданиями, обитающими в иных измерениях. Такие тауматурги считают, что привлечение потусторонних слуг к выполнению своей собственной работы приводит к опасной лености и дальнейшим попыткам избегать создания сложных, изобретательных колдовских эффектов. Они отмечают, что если маг обладает достаточной силой для того, чтобы призвать демона и подчинить его своей воле, то он может с лёгкостью достичь собственных целей, не полагаясь на столь ненадёжного союзника.

Также стоит заметить, что влияние Некромантов на мир мёртвых даёт Колдунам ещё один повод задуматься о безопасности привлечения духов к выполнению своей работы. Многие Тремер добавляют при этом, что любому Колдуну достаточно хотя бы раз увидеть последователей Тёмной Тауматургии, также известных под прозвищем инферналистов, чтобы раз и навсегда запомнить, к чему приводит заключение сделок с порождениями Преисподней. Такие маги обычно приходят к выводу, что взаимодействие с параллельными измерениями лучше оставить безумцам и самоубийцам.

Впрочем, невзирая на все предостережения, время от времени маг просто обнаруживает, что ему куда легче заставить демона или духа выполнить его поручение, чем создавать чрезвычайно сложный, многосторонний оккультный эффект, который поможет ему добиться желаемого. Само собой, даже в этом случае речь идёт о простом ритуале призыва, а не о прямом контакте с мирами духов и демонов — в последнем случае магу следует приготовиться к естественному (или сверхъестественному) отбору, победить в котором сумеет только сильнейший. В конце концов, только глупец может понадеяться на заключение честных сделок с силами Преисподней. Нет, всякий раз, когда чародей призывает одну из подобных сущностей, он должен позаботиться о том, чтобы подчинить призванное создание своей воле. И принцип Сущности — практически во всех случаях принимающий форму Истинного Имени демона или духа — служит одним из важнейших элементов ритуала призыва.

В целом Колдуны разделяют потусторонних созданий на две обширные категории: духов и демонов. Учитывая нехватку данных касательно этих существ, Колдуны привыкли распознавать духов и демонов, основываясь на всё том же принципе Сущности: если призвание сверхъестественного создания требует ритуального ингредиента, связанного с покойниками или смертью как таковой, то призываемое создание принято считать духом; если же существо тянется к крови и плоти, его относят к категории демонов.

Тем не менее, далеко не всех призываемых созданий получается отделить друг от друга. Если вы чувствуете какие-либо сомнения, лучше приготовьте защиту от обеих категорий существ. Уверяю вас, если бы вы увидели кровоточащие — и весьма неполные — останки тауматурга, создавшего оберег от духа, однако призвавшего демона,

вы поклялись бы дважды подумать, прежде чем наугад призывать к себе в убежище гостя из параллельного измерения. В конце концов, лучше просто потратить немного больше усилий и окружить себя сразу двойной защитой

Демоны

Смертные маги вступали во многочисленные контакты и заключали сделки с обитателями Преисподней задолго до формирования Тауматургии. Одни глупцы полагались при управлении призванными созданиями только на знание их Имён, другие отдавали демонам свою кровь и жизнь в обмен на чудовищные дары Преисподней. Высосав из колдуна всю его спиритическую энергию, демоны оставляли всего лишь смертное тело, лишённое истинной жизни.

После того как Тремер удалось успешно объединить герметические ритуалы с кровавой магией, миру тауматургов стали известны новые способы управления обитателями Преисподней. В то время как обычного расхода крови вполне достаточно для контроля за действиями демонической сущности, важно помнить, что витэ позволяет магу склонить демона к добровольному служению. Скомбинировав энергию витэ со знанием Имени демона, тауматург может достичь практически абсолютной власти над призванным существом. Однако некоторые источники — включая такие древние тома, как, например, знаменитый Nominis Inferni,— содержат намёки на ослабление даже такого контроля над демонами по прошествии нескольких столетий. И даже высокомерные Колдуны признают, что им не известен весь спектр способностей демонов: лично я бы не удивился, если бы узнал, что наиболее могущественные среди демонов способны буквально изменять своё Истинное Имя с течением времени.

Также стоит отметить, что речь далеко не всегда идёт об обитателях Преисподней из иудео-христианской мифологии, образ которых приобрёл такую популярность в массовой культуре благодаря распространению низкокачественной музыки и ещё более низкокачественного образа жизни. В разных обстоятельствах демоном может стать просто дух, обитающий в водах местной реки, или страж священного места, или даже поистине непостижимое порождение какого-нибудь эзотерического измерения. Я даже слышал, будто Цимисхи относят к «демонам» духов природы, обитающих в их родных землях. Однако не забывайте, что я написал «не всегда»: иногда ритуал действительно швыряет к вашим ногам буквальное порождение Ада. Понятия не имею, как устроена вся эта демоническая иерархия, поэтому будьте осторожны.

Ритуалы и демоны

Лишь очень редкие ритуалы основаны на непосредственном управлении демонами. В сущности, лишь легендарный Кровавый контракт получил в рядах Колдунов известность как подлинный «демонический» ритуал. И это неудивительно, если учесть, что демоны обладают хорошей памятью и способны прожить даже дольше Сородичей: а потому призывать их в качестве регулярной временной помощи было бы попросту неразумно.

С другой стороны, инферналисты пользуются услугами демонов постоянно, причём даже если речь идёт о выполнении самых тривиальных заданий. Впрочем, учитывая, что все свои знания эти преступники получают от своих тёмных хозяев, не так уж и удивительно, что они стараются не разрывать контакт на хоть сколько-нибудь длительный срок.

И всё же, если брать во внимание элементы одного из основных ритуалов Тремер — Кровавого помощника, — то становится понятно, что как бы ни отрицали представители клана свою связь с демоническим миром, время от времени даже они прибегают к определённой форме контрактов с силами Преисподней. Данная формула требует от мага расхода довольно внушительной части витэ и обеспечивает его вполне разумным, покорным служителем. Во многом он пользуется знаниями собственного хозяина и способен даже учиться, сохраняя полученные в ходе служения навыки не только при помощи заклинателю, но и после того, как эффект ритуала сходит на нет. Возможно, это разумное создание, привлечённое на службу магу посредством кровавого жертвоприношения, представляет собой нечто вроде беса, лемура или другого «мелкого» демона.

Подчинение демонов

Хотя Колдуны и стараются избегать призвания демонов на регулярной основе, подлинные мастера Тауматургии способны подавлять волю своих служителей и подчинять их себе на довольно внушительный срок. Порабощённое существо глубоко презирает такую службу, однако мало кто среди магов добровольно освобождает своего демонического прислужника, тем самым позволяя ему отомстить своему бывшему повелителю. Наиболее распространёнными видами таких прислужников считаются гомункулы и одержимые.

Гомункулами называются крохотные существа, нередко напоминающие искажённые фигуры с полотен Босха. Жизнь в них вдыхает воля самого мага, который также наделяет их слабой демонической сущностью. Создатель гомункула жертвует частью собственной плоти и крови. Затем при помощи витэ в неподвижное тело заманивается дух слабого демона. Как только это создание входит в тело гомункула, маг активирует собственную сущность, запертую в плоти сотворённого им существа, и перекрывает демону обратную дорогу.

Создания, запертые таким ритуалом в искусственно созданной плоти, никогда не проявляют хоть сколько-нибудь впечатляющих способностей, а потому, в отличие от других форм контакта с демоническим миром, создание гомункула редко представляет опасность для мага. Из-за физической связи с созданным существом маг может получить определённые травмы после того, как плоть гомункула оказывается уничтожена, однако причин опасаться мести со стороны освободившейся сущности у мага практически не бывает.

Тем не менее, старые маги часто предупреждают, что демонические служители вполне способны расшифровать Истинное Имя мага благодаря тесной связи с его собственной плотью и витэ. Несмотря на то, что в этом нет никакого прямого вреда для

мага, подобное знание в дальнейшем может быть передано куда более сильному демону или даже использовано самим «гомункулом» после того, как он вырастет в нечто более сознательное и могущественное.

Другим видом демонического прислужника, которого может создать Колдун, считается «одержимый». В этом случае чародей вселяет дух демона в человеческое тело, обладающее душой, но лишённое жизни. Обычно ритуал требует, чтобы такой человек погиб в результате ужасающих пыток, влияния кровавой магии или сочетания обоих вариантов. Колдун должен знать Истинные Имена как демона, так и предыдущего хозяина тела. Оба Имени необходимо вырезать или вытравить на коже покойника. В результате этого двойного порабощения демон лишается возможности обрести свободу даже после уничтожения физического тела. Более того, знание Истинного Имени демона гарантирует, что тот ни при каких обстоятельствах не попытается повредить своему хозяину.

В современные ночи подобных созданий практически не встречается — однако не стану утверждать, что меня это хоть сколько-нибудь расстраивает. На первый взгляд одержимые слуги выглядят и ведут себя точно так же, как и обычные люди, однако они гораздо сильнее любого смертного. Могущество демона, запертого внутри физической оболочи, медленно изменяет тело самого покойника. За исключением тех мест, которые колдун выбрал для нанесения Имён мертвеца и демона, кожа покойника отличается необычайной гладкостью и практически светится от внутренне-

го жара. Глаза одержимого лишены не только зрачков, но и радужек, а потому представляют собой поблёскивающие оранжевые полусферы, лишённые даже век. Равным образом, упомянутый мною внутренний жар представляет собой отнюдь не иллюзию: мне доводилось слышать даже о спонтанных возгораниях, обрывающих жизнь подобных созданий. Очевидно, смертное тело попросту не способно держать в себе демона на протяжении целой вечности.

Духи

Колдуны относятся к большинству неупокоенных духов с презрением, полагая, что ими становятся только смертные или Сородичи, оказавшиеся слишком слабы, чтобы защитить самое дорогое, что у них есть — своё собственное существование. А потому для тауматургов подобные души не представляют особого интереса. В частности, Тремер утверждают, будто Джованни не приспособлены к подлинной магии, на том основании, что в противном случае они не стали бы тратить своё время на изучение призраков. Достаточно любопытно, что хотя клан открыто высмеивает Некромантов, за каждым их начинанием Тремер смотрят с удивительной настороженностью, граничащей с настоящим страхом. Тем не менее, духи умерших всё же наделены рядом качеств, которые делают их ценными ресурсами в арсенале тауматурги.

Духи — также известные под определениями «фантомы», «призраки» и «привидения» — несколько легче поддаются тауматургическому манипулированию, нежели обитатели мира демонов. А кроме того, они сохраняют связь с физическим миром, которую маг способен использовать в своих целях. В частности, гораздо легче обнаружить истинное имя призрака, нежели демона, особенно если маг обладает доступом физическому телу неупокоенного мертвеца. Наконец, маг всегда может использовать один из подобных духов в качестве пешки, не опасаясь за свою жизнь, как это происходит при порабощении демонов. Призраки, которым удаётся сбежать, не имеют возможности взять реванш — а ведь это одна из главных причин, по которым тауматурги стараются избегать взаимодействия с демонами.

Духи и Тауматургия

Мне известны как минимум два основных метода взаимодействия с духами — и оба доказывают, что духами управлять куда легче, чем демонами. Тем не менее, Тремер разработали только несколько ритуалов по вызову этих созданий, поскольку усилия, необходимые для подобного ритуала, иногда превышают объём затрат на самостоятельное выполнение задачи.

Как бы ни было, в ритуале Щепочный слуга задействованы, по меньшей мере, базовые элементы взаимодействия с миром мёртвых. Одно лишь то обстоятельство, что древесину для ритуала необходимо извлечь из дерева, напитанного трупными соками, многое говорит о характере ритуала. Что касается вопроса, нравится ли духу находиться в такой оболочке, то Сородич имеет прекрасную возможность лично увидеть, как создан-

ный им гуманоид буквально кидается в бешенстве на свою жертву. Трудно сказать, что именно мотивирует Щепочного слугу на подобные действия, однако можно вполне уверенно предположить, что создание, запечатанное в куске дерева, не испытывает в этот момент хоть сколько-нибудь позитивных эмоций.

Реанимация

Среди инноваций Тремер — надёжный способ создания неживых прислужников, также известных под прозвищем «мёртвых рабов». Обряд их создания требует от мага способности призвать душу умершего и привязать его к бывшему — ныне уже бездыханному — телу. Призыв включает в себя только Истинное Имя жертвы, несколько эзотерических компонентов и наличие самого тела. Таким образом, создать мёртвого раба куда проще, чем одержимого, не говоря уже об исследованиях, необходимых для получения Имени демона. Как бы то ни было, трупам вполне хватает сверхъестественной силы, сравнимой с могуществом обитателей Преисподней. К несчастью, они подвержены естественным процессам распада и гнили. Я слышал легенды о трупах, созданных ещё в ранние ночи существования клана — слугах, которые ныне представляют собой не более чем груду костей, в которых по-прежнему заперты духи, скованные могучей волей своих создателей.

Колдуны разработали немало способов, позволяющих заставлять духов и демонов выполнять их работу. И тем не менее, я считаю, что магу следует избегать применения таких практик. Когда речь заходит о существах, оказавшихся по ту сторону Окончательной смерти, на мой взгляд, имеет смысл просто оставить их там, где они есть — особенно если они сами хотят вернуться на землю. Хотите поиграть с призраками — идите работать гробовщиками. Хотите одурачить демона — просто наденьте солнцезащитные очки и отправляйтесь встречать рассвет.

Другие традиции

Не раз и не два на протяжении этого текста я обращался к теме герметических формул и ритуалов. Невзирая на то, что большинство представителей клана Тремер действительно пользуются этой консервативной традицией при работе с кровавой магией, некоторые тауматурги экспериментируют и с другими традициями. Многие из них сдаются уже после нескольких лет борьбы за преобразование герметических формул в другую систему заклинаний или церемоний. Конечно, маг, разработавший полноценный ритуал, у него есть шанс получить определённый статус в пределах клана, однако мало кто среди старейшин заботится о судьбе тауматурга, адаптирующего уже существующие ритуалы Тремер под нужды иной, незнакомой традиции.

Несмотря на утомительность такого процесса, некоторые маги действительно обладают достаточным терпением и богатым культурным фоном, позволяющим следовать иным традициям. В большинстве случаев, таких магов прежде всего привлекает изучение исторических, этнических и территориальных факто-

ров, воздействующих на осуществление магических операций. Тремер, в жилах которого течёт кровь иудеев, может почувствовать близость к Каббале, в то время как креольский представитель клана может вдруг обнаружить, что ему куда удобнее работать с Вуду. Как и герметизм, большинство из этих традиций возникли в качестве побочного продукта иной философии, однако в тот или иной момент лишились своих изначальных религиозных элементов. Эти вторичные традиции теперь уже рассматриваются всего лишь как специфические методы практики кровавого чародейства. Принципы Тауматургии — как основные, так и дополнительные, сохраняют силу и в случае с негерметической магией.

Я выбрал для рассмотрения только самые популярные среди экзотических разновидностей Тауматургии. Кроме того, вероятно, я пропустил одну или две из них, однако даже если это и так, помните, что численность практиков этих традиций не превышает сегодня и десятка представителей, рассеянных по всему миру.

Каббала

Как вам должно быть известно, Каббала представляет собой мистическую традицию, возникшую в иудаизме уже в пятом веке до нашей эры. Хотя она и не получила признания у колдунов за пределами иудейского общества (во всяком случае, до XIV или начала XV столетия), многие из современных тауматургов считают, что основатели клана Тремер проводили, по крайней мере, несколько экспериментов с практикой Каббалы в первые годы своего существования по эту сторону загробной жизни.

Увы, первые Колдуны, даже будучи любознательными и открытыми к новым знаниям, были так погружены в развитие герметической системы знаний и философии, что очень быстро забросили всякие попытки изучения Каббалы и взялись за проведение более привычных ритуалов, связанных с их прежней традицией. Что удивительно, Каббала стала необычайно популярна среди Тремер в прошлом веке (или около того), хотя общее число практикующих эту традицию до сих пор едва ли дотягивает и до двух десятков Сородичей, более двух третей из которых являются этническими иудеями (это, впрочем, не означает, что все они практикуют иудейские религиозные традиции). Кроме того, всё современное общество Каббалистов представлено мужчинами (хотя традиционное требование к обязательной женитьбе и превышению сорокалетнего возраста были отменены кровавыми магами в силу своей нечеловеческой природы, запрет на практику Каббалы женщинами остался в силе). Только в последнее время Каббала получила признание в основной части клана, хотя до сих пор она ограничена только несколькими географическими областями. Сильнее всего её влияние прослеживается в Нью-Йорке, Германии, Польше и Англии.

Согласно традиции Каббалы, Тора в действительности представляет собой набор символов, позволяющих человеку получить доступ к секретам невиданной силы. Одной из руководящих концепций Каббалы является вера в могущество слова. Выражаясь ещё точнее, Каббала постулирует, что слова имеют числовое значение, и через расчёты подобных чи-

сел колдун способен не только открыть себе доступ к великим тайнам, но и обрести власть над самой природой.

В еврейском языке каждая бука обладает и числовым значением — а потому каждое слово имеет не только лексический смысл, но и значение, выразимое в цифрах. Числовые значения слов часто показывают взаимосвязи между различными явлениями. Например, если сложить числовые значения слов «мать» и «отец», то можно получить сумму, равную значению слова «ребёнок». Манипулируя этими числами, Каббалисты способны привести в действие свои жуткие ритуалы.

Кровавые магии смогли адаптировать эти понятия к своим церемониям, отбросив всю философию и оставив лишь форму: точнее, числа и формулы. Каббалистические ритуалы практически никогда не требуют чего-либо более сложного, нежели применение математических уравнений. Сложность и длина формулы непосредственно связана с силой желаемого эффекта. Слабому ритуалу может потребоваться только страница таких расчётов, тогда как сложные и действительно впечатляющие ритуалы, скорее всего, потребуют заполнения нескольких дощечек — или мегабайт.

В Каббалистической практике редко оказываются задействованы оккультные атрибуты других традиций кровавой магии. Численное определение элемента часто бывает достаточным для завершения всего ритуала, в то время как более традиционные герметические церемонии требуют использования самого элемента. Тем не менее, существует и одна область, в которой последователям Каббалы так и не удалось синтезировать значение элемента и его силу. Это значение крови и само витэ. Формула попросту не способна заменить силу крови. В таких ритуалах тауматургу приходится использовать своё витэ для того, чтобы написать необходимое уравнение на материальном носителе.

Важнейшей частью каббалистических ритуалов является Знание. Любой тауматург, изучающий эту традицию, должен говорить на иврите — основы практики зиждутся на самом языке и его алфавитно-цифровой природе. Маг должен знать не только значения слов, задействованных в ритуале, но и числовые значения любых перестановок в лексическом составе своего воззвания. Кроме того, Каббалист должен понимать и уметь использовать сложные математические формулы, чтобы получить доступ к их силе.

Другие основные принципы сосредотачивают и направляют действие магии в нужном русле, полагаясь на точность формулы. Принцип Воли гарантирует, что простое школьное уравнение, составленное смертным учеником, никогда не приведёт в действие ритуал, сдирающий с учителя кожу. Лишённые цели, математические формулы — какими бы сложными они ни были — остаются в пассивном, дремлющем состоянии.

Из малых принципов Каббала прежде всего использует Симпатию и Индивидуальность. В частности, Симпатия, выраженная в форме числовых значений, лежит в основе всей каббалистической Тауматургии. Значение слова не только определяет его суть, но и диктует принципы его взаимодействия с окружаю-

щим миром. Манипуляции Каббалиста с реляционными значениями слов почти целиком основаны на симпатической магии. Точность и краткость математических уравнений определяет намерение мага и эффект всего ритуала.

Подлинная трудность заключается для Каббалистов в правильном выборе слова для активации магического компонента или фокусировки своего заклинания. Слова, перечисленные в иудейских текстах, представляют собой просто упражнения для научных исследований. Но что касается изобретения новых формул или, что еще хуже, использования Имён смертных или Сородичей, то магу необходимо сначала перевести это имя на иврит. Даже если маг знает Истинное Имя жертвы, без правильного перевода (требующего прохождения длительного процесса проб и ошибок), он попросту не узнает необходимого слова и его числового значения. И трудоёмкость всего процесса, как правило, требует от мага больше, чем даёт простота самого ритуала.

Из принципа Симпатии естественно вытекает вся сила каббалистической магии. Изменяя природу определяющих слов, каббалистические тауматурги способны влиять на первоначально определённые качества любой материи. На протяжении веков чудотворцы экспериментировали с перестановками и заменой букв в различных слова, стараясь достичь наиболее впечатляющих эффектов. Практикующие эту магию утверждают, что во время Второй мировой войны сирийские иудеи полагались на Каббалу для того, чтобы предотвратить наступление Гитлера на Ближний Восток. Для этого они переставили буквы в слове Сирия, заменив его на слово Россия.

Тауматурги, практикующие эту традицию, иногда используют вычисления, физику и другие сложные математические методы для достижения больших эффектов. Кроме того, проведению каббалистических исследований способствуют различные области компьютерных технологий, что позволяет почти мгновенно переставлять буквы и числовые значения слов. Хотя формулы по-прежнему необходимо записывать на материальных носителях для приведения ритуалов в действие, магу теперь не приходится проводить недели, а то и годы, за определением числовых значение потенциала магии. Пугающая информация, не правда ли? Если бы в мире действительно существовал еврейский заговор, наша планета была бы в беде.

Готовность, с которой каббалисты используют в своих исследованиях компьютеры, вызвала немалое удивление среди консервативных старейшин и регентов, которые рассматривают подобных тауматургов как отступников, остановившихся всего лишь в крохотном шаге от святотатственного пути Техномантии.

Вуду и Сантерия

И Вуду, и Сантерию следует отнести к числу относительно молодых традиций, поскольку в своём нынешнем виде они существуют не более 500 лет. Возникшие в среде рабов Карибского бассейна, обе магические системы представляют собой эклектичную смесь африканских религий, народного знахарства и поверх-

ностных знаний о католицизме, брошенных в общий котёл для умиротворения господствовавшей на тот момент европейской культуры. Хотя обе традиции значительно различаются в отношении терминологии, на практике они используют одни и те же оккультные формы и методы. Несмотря на потенциал, который представляют последние дополнения к этим практикам, ни одна из них не получила широкого признания среди Тремер. Да, несколько тауматургов на юго-востоке США и Карибского бассейна следуют традиции Вуду, а также несколько чернокнижников из Нью-Йорка, Флориды, Кубы и Мексики погрузились в исследование Сантерии. Тем не менее, кроме них, почти никто из тауматургов не заинтересован в изучении этих систем. Речь не о том, что Вуду или Сантерию можно назвать малоэффективными: наоборот, небольшая группа тауматургов, также известная как боккор, утверждает, что их магия даёт не менее впечатляющие результаты, чем герметизм — а в некоторых сферах, возможно, добивается даже больших успехов. Истинная причина столь слабой заинтересованности Тремер в вудуистике заключается в том, что, по их мнению, магические аспекты этой оккультной практики могут подвергнуться изменениям под воздействием других кланов (в частности, Змей Света и Некромантов), которые могут влиять на смертных последователи этой веры.

К слову, Сеттиты участвовали в деятельности многих вудуистских общин ещё до того, как эта религия распространилась по североамериканскому материку. В то время как остальные кланы, как правило, игнорировали культуру и веру первых африканских рабов, Кобры увидели в них плодородную и обширную сеть последователей, готовых повиноваться воле вампиров при грамотном использовании их религиозной системы. В XVIII столетии Змеи распространили своё влияние на жриц вуду, известных как королевы или мамбо. Большинство Сеттитов просто включили их в своё стадо. Некоторые из жриц, вероятно, сами в конце концов стали частью клана Змей Света. Общины Вуду обладали поистине удивительной силой среди своих смертных последователей — как правило, рабов или даже свободных выходцев из Африки, проживавших на территории южных колоний до начала войны. Тремер, всегда отличавшиеся редкой параноидальностью, до сих пор обеспокоены тем, что Кобры способны манипулировать не только смертным населением как таковым, но и самой их верой. Даже если это и не совсем так, я не могу винить представителей своего клана за то, что они проявляют подобную осторожность при знакомстве с этой традицией.

Кроме того, существует достаточное количество доказательств (хотя, главным образом, косвенных), свидетельствующих о том, что Некроманты также не первый год разрабатывают эту традицию. Хотя клан Джованни держит свои разработки в секрете даже сильнее, чем Колдуны, многие тауматурги подчёркивают, что легенды о могуществе Барона Самеди — лоа, связанного с миром мёртвых и кладбищами — могут оказаться не столь уж и преувеличенными. Едва ли Джованни станут игнорировать традицию, которая может

открыть им доступ к секретам создания зомби — ходячих мертвецов, беспредельно преданных своим повелителям.

Тем не менее, как уже упоминалось ранее, кое-кто среди членов нашего клана всё же решил последовать этой традиции. Другие тауматурги не из числа Тремер также вполне могут изучать эту магическую систему, однако их численность мне неизвестна. Могу лишь сказать, что на сегодняшний день в лучшем случае осталось не больше нескольких тауматургов, рассеянных по всему свету.

Существенной частью обеих традиций с самого начала являлось ритуальное кровопролитие и жертвоприношения животных. И то и другое используется для утверждения собственной верности великим духам лоа и других божественным созданиям. В итоге многие из практикующих вудуистов и сантерианцев легко адаптируют свою веру под нужды магических формул и ритуалов. Как и другие модификации Тауматургии, эти традиции связаны четырьмя основными принципами. Многие недоброжелатели, настроенные против этих побочных традиций, утверждают, что они представляют собой куда более примитивную форму кровавой магии по сравнению с классическим герметизмом, поскольку они опираются на использование наиболее слабых среди лоа (а также други мелких духов) в качестве прислужников, помогающих тауматургам достичь своих целей.

Консервативные представители клана рассматривают обращение молодых магов к этим ветвям Тауматургии как к дегенерации, медленно приближающей их последователей к путям Тёмной Тауматургии — если и вовсе не к своеобразным методикам Некромантии. Хотя сами практики Сантерии и Вуду приводят обратные аргументы, в целом этот конфликт стал ещё одним камнем преткновения, который названным традициям необходимо преодолеть, чтобы добиться признания среди Тремер.

Насколько я понимаю эти традиции, и Сантерия, и Вуду полагаются на малые принципы больше, чем любые другие ветви Тауматургии. Почти каждый ритуал использует по меньшей мере два из подобных принципов, и немало из них включать сразу все три — чего, разумеется, нельзя сказать о стандартных герметических ритуалах. Практики этих традиций редко используют в своих обрядах и церемониях Истинные Имена, вместо этого полагаясь на симпатические методы ориентирования своей магии. Прядь волос, заветная принадлежность жертвы или даже её фотография — этого зачастую оказывается вполне достаточно для проведения большинства ритуалов. Именно эта механика лежит в основе знаменитой «куклы вуду», которая во многом напоминает эффект использования симулякра при осуществлении ритуала, известного как Вдовья злоба. Это ещё один ритуал Шабаша, который мне удалось получить в свои руки. В этом смысле верования вудуистов отличаются несколько большей гибкостью, нежели консервативные традиции Тауматургии, которые требуют длительных исследований Имени выбранной жертвы.

Кроме того, нельзя забывать, что Вуду уходит корнями в учения народной магии, которые полагаются на использование определённые трав и способов медитации, направленных на фокусирование принципа Индивидуальности. В некотором смысле, эта практика отражает ранние алхимические практики герметизма. Жрецы боккор часто смешивают несколько мощных трав в мешочках, известных как гри-гри. Последние служат своим владельцам в качестве защитных талисманов, оберегающих тауматургов от чужеродной магии и различных эффектов пагубного характера. С помощью этих мешочков в ритуал проникает принцип Заражения, также являющийся важной частью вудуистской магии. Если владелец снимает гри-гри со своего тела (или, по крайней мере, не держит его поблизости), магия талисмана теряет силу.

Этот принцип действует и в случае с менее эффективными ритуалами. Поскольку жертва проклятия Вуду едва ли станет носить гри-гри добровольно, иногда магу приходится просто пролить свою кровь рядом с домом или убежищем жертвы. Пока витэ остаётся на месте, эффект ритуала сохраняет полную силу. Тем не менее, магу необходимо соблюдать осторожность, поскольку если его соперник обнаружит местонахождение подобного талисмана, он сможет воспользоваться Симпатией и Индивидуальностью как инструментами, позволяющими направить силу проклятия обратно на самого мага.

Одним из аспектов этой традиции, который большинство тауматургов считают недопустимым, считается укрощение, или подчинение тауматурга духам лоа. Хотя унганы и мамбо из числа Колдунов иногда призывают слабых лоа для достижения своих целей, самые мудрые среди них отказываются передать контроль над своим телом потусторонней сущности. Учитывая, что разработка этой магической практики проходила не без участия Сетитов, Змей Света и Некромантов, тауматург, отдающий себя во власть невидимого лоа, подвергает себя безграничной опасности.

Тем не менее, если смертные практики полагают волю лоа непреодолимой, а потому не видят возможности освободиться от прихотей духа, Тремер, практикующие эту методику, способны противостоять воле духов — или, по крайней мере, так они утверждают. До сих пор неизвестно, наделены ли Сородичи такой возможностью благодаря своей воле, могуществу витэ или самому вампиризму. Тем не менее, мы до сих пор не можем уверенно утверждать, что вампиры действительно способны избавиться от одержимости духом лоа — а потому эта практика служит ещё одним поводом для подозрительного отношения к вудуистам со стороны других последователей Тауматургии.

Викка

Название «Викка» происходит от старого англо-саксонского слова «ведьма». Весьма любопытно, что именно это слово послужило названием для современного течения колдовства и язычества, в котором участвуют главным образом смертные. Из числа Тремер мне известны лишь несколько магов, действительно практикующих Викку.

Большинство из них в наше время работают в европейских капеллах, где они получают достаточно материалов для исследования своего нового увлечения.

За пределами клана каких-либо традиций изучения кровавой магии практически не существует, а потому не думаю, что читателю удастся найти себе наставника не из числа Колдунов. В своём нынешнем воплощении Викка мало чем может заинтересовать умелого тауматурга. Обряды и заклинания, описанные в книгах, опубликованных исключительно для получения денег, в лучшем случае ненадёжны, а зачастую и вовсе совершенно неэффективны. Большинство из них являются самыми откровенными мистификациями, описанными для того, чтобы заработать на интересе нынешних смертных к нью-эйдж тематике.

По существу, надёжных письменных работ касательно древних практик этой ветви Тауматургии сегодня не существует. Стоит ли говорить, как сильно это разочаровывает исследователей из числа Тремер? Сохранившиеся крупицы знаний передаются почти исключительно в устной традиции среди изолированных территорий Шабаша глубоко в Европе. А потому Колдунам, привыкшим к методическому и упорядоченному изучению материалов, достаточно трудно действительно научиться чему-либо у викканов. Отсутствие подлинной литературы, обилие территориальных различий в проведении ритуалов, предубеждения некоторых индивидов и прочие материалы сомнительной достоверности как будто специально делают всё, чтобы сорвать попытки тауматургов по-настоящему зафиксировать древние практики и адаптировать их к современным нуждам кровавой магии.

Кроме того, большинство обычных тауматургов относятся к викканству с лёгким презрением. Если бы меня попросили выразить мнение, господствующее среди многих последователей герметизма, то я бы сказал, что данная традиция представляет собой печально известную «низшую магию», которую достижения тауматургов, развивавших герметическую традицию на протяжении многих столетий, оставили далеко позади. Большинство консерваторов из числа Тремер относятся к практикам виккианства как к маргиналам — магам, которые мало способствуют улучшению Тауматургии.

Стоит отметить, что отделение мага от смертности и его переход в новое состояние куда больше ограничивает практиков викканского варианта Тауматургии, чем практиков большинства других традиций кровавой магии. Викка не признаёт многие из ритуалов, связанных с плодородием, как дургие формы магии, ориентированные на прославление жизни. Они считают такую магию непригодной для Сородичей. Большинство заклинаний, доступных практикам Викки, принимают форму жестоких проклятий или защитных обрядов (последнее, впрочем, действует только от случая к случаю). Всё это придаёт данной традиции (как её практикуют Сородичи) более разрушительный характер, нежели можно было ожидать от исторической формы викканства. В результате Викка утратила большую часть своей идентичности и напоминает более традиционную Тауматургию.

Несмотря на все свои недостатки, традиция имеет и череду определенные достоинств. Поскольку Викка основывается на древней языческой магии, её эффекты особенно явно прослеживаются при использовании данной практики для манипулирования самой природой. Исследователи этой традиции утверждают, что многие из ритуалов викканства с лёгкостью адаптируются к Тауматургии, поскольку они уже обладают сильным уклоном в использование крови. Викканские тауматурги считают разработку Зелёного пути и Пути управления погодой своей заслугой. Они не предоставили миру тауматургов никаких документов, свидетельствующих в пользу этого утверждения, однако, учитывая общий элементалистский характер этой традиции, большинство представителей клана вполне допускают такую возможность.

Настоящим препятствием для современных магов становится попытка собрать хоть сколько-нибудь большой перечень эффективных викканских ритуалов. Во времена инквизиции и охоты на ведьм средневековая форма викканства прошла через длительный период забвения. Ритуалы этой традиции чаще всего испытывают недостаток в точности герметической магии, практикуемой основной частью клана Тремер. В результате викканские ритуалы часто отличаются простотой формы, при этом дублируя эффекты других ритуалов Тремер.

Вместо того, чтобы использовать принцип Имён, в качестве основных методов фокусировки викканские «заклинания» полагаются на Симпатию и Инфекцию. Большинство ритуалов требуют более прямой ссылки на жертву, нежели те, которые предоставляет тауматургу принцип Индивидуальности.

Таким образом, Викка обладает некоторым сходством с Вуду и Сантерией. Для отправления большинства эффектов викканы используют волосы жертвы либо предметы, обладающие в глазах противника особой ценностью. Не менее популярны «зачарованные» предметы, позволяющие передать эффект жертве. К несчастью, в последнем случае магу бывает трудно сказать с уверенностью, активируется ли предмет при соприкосновении с жертвой или другим живым существом. Интересно, что проведение ритуала Прикосновение Дьявола практически идентично как в случае с викканством, так и в случае с традиционной герметической Тауматургией.

С другой стороны, коль скоро викканство не получило особого развития в рядах Тремер (уступая в плане изученности герметизму и даже Каббале), многие викканские ритуалы требуют осуществления необычных действий или использования экзотических компонентов. Так, например, во многих обрядах используется пентаграмма, хотя точная цель её использования до сих пор остаётся в лучшем случае неопределенной. Одни ритуалы приписывают чудотворный эффект определённым травам, другие описывают те же травы как катализаторы общих, а то и непредсказуемых эффектов. Фильтрация этих элементов является одной из основных задач современной викканской Тауматургии.

Не обладая обширными библиотеками, доступными практикам герметической магии, апологеты викканства чаще всего посвящают себя дальнейшему изучению небольшого числа ритуалов, заимствованных у традиционной Тауматургии, вместо того, чтобы развивать оригинальную викканскую магию.

Тёмная Тауматургия

В заключение я чувствую необходимость сказать несколько слов о тёмной ветви кровавой магии. В сущности, это не что иное, как стандартная тауматургическая практика — с той оговоркой, что её ритуалы были освоены магами с помощью демонов. Всё, что я могу сказать по этому поводу, сводится к общей идее о том, что Тёмная Тауматургия почти исключительно практикуется в Шабаше, среди невежественных или попросту глупых птенцов, мечтающих получить хоть немного силы. Не обладая возможностью пройти обучение, которым отличаются большинство Тремер (обратите также внимание, что эта ситуация только усугубилась с исчезновением антитрибу из числа Тремер), они попросту не имеют доступа к знаниям герменевтических тауматургов. Судя по всему, в Шабаше даже действует группа вампиров, посвятившая себя борьбе с инфернальными силами. А потому «тёмному» тауматургу порой бывает не слишком-то тяжело обнаружить себя в роли предателя, на которого эта группа идейных борцов вот-вот откроет охоту.

Разумные тауматурги открыто высмеивают практиков этой ветви кровавой магии и избегают их общества при малейшей возможности. По большому счёту, они относятся к ним как к дилетантам, притом самого низкого пошиба — и, стоит заметить, не без причины. Тёмные Тауматурги практически не понимают принципов действия своей магии, а вдобавок, им не хватает мудрости, чтобы раз и навсегда отказаться от всяких контактов с обитателями Преисподней. Эта традиция не только оставляет пагубный след на душе колдуна: нет, её омерзительные эффекты в конечном итоге проявляются и на физическом уровне, искажая материальную оболочку тауматурга. Любые уродства, от бородавок и странных шрамов до иссохших конечностей и даже откровенно демонических черт, вполне могут стать наградой такому тауматургу. В частности, из-за подобных явлений кровавый маг не способен долго скрывать своё знакомство с практиками Тёмной Тауматургии — а ведь любой чернокнижник, носящий на своём теле подобные знаки, подвергается осуждению или даже незамедлительной ликвидации.

Что касается Тремер, то они отличаются редкой ненавистью к подобным тауматургам сразу по двум причинам. Во-первых, эта практика наделяет своего последователя возможностью быстро получить власть в свои руки. Получая секреты от своих демонических повелителей, тауматург гораздо быстрее приходит к обретению силы, нежели большинство обычных кровавых магов — хотя, как уже было сказано выше, он мало что может рассказать о принципах работы своих ритуалов или путей. Он знает лишь то, что ему следует механически выполнять действия, окоторых ему поведал наставник,

и ритуал обретёт полную силу. Инферналисты мало чем отличаются от детей, читающих заученные стихи безо всякого понимания их глубинного смысла. У них просто не было опыта проведения экспериментов или исследований. При всей своей неотъемлемой власти инферналисты сознательно загоняют себя в тупик, соглашаясь развиваться лишь до такой степени, которую сочтёт приемлемой их учитель.

Во-вторых, тёмные тауматурги находятся целиком во власти своих инфернальных хозяев. О физических эффектах мы уже говорили, однако стоит отметить, что последствия этой практики для души мага отличаются ещё более заметным характером. Инферналист соглашается запятнать свою душу так, что её будет уже невозможно очистить. Он добровольно соглашается наложить на себя проклятье. Ему придётся до конца своих дней прислушиваться к словам демонов, и одной ночью он наконец заплатит высшую — вечную — цену за свой выбор.

По большей части, Тёмная Тауматургия функционирует точно так же, как и обычная. Принципы остаются теми же: в ритуалах задействованы всё те же понятия Крови, Воли, Знания, Идентичности и малых принципов. Если между инфернализмом и другими традициями и существует какая-то разница, то она находится в простоте использования инфернальной магии. Эта магия чаще всего отличается примитивным характером, редко способным сравниться со сложной магией герметиков. Надо заметить, Тремер не видят в этом ничего удивительного, поскольку практики инфернализма не имеет ни малейшего представления о том, что вообще действует магическое искусство.

Ритуалы Тёмной Тауматургии аналогичны стандартным. Само собой, инферналист всегда может выполнить череду дополнительных (зачастую весьма унизительных) действий, чтобы избавиться от необходимости применять тот или иной магический компонент, однако нередко ему приходится выполнять подобные действия из-за капризов его демонического наставника. Свежие костяшки или застывший жир младенца — вполне реальные компоненты для проведения тёмного ритуала, а уж поедание фекалий упоминалось во множестве текстов задолго до составления этой рукописи. Многие члены нашего клана считают, что эти практики призваны ускорить процесс деградации инферналиста для его скорейшего порабощения. Хотелось ли мне прибегнуть к подобной практике? Нет, спасибо.

Предполагается, что инферналисты имеют доступ к небольшому числу ритуалов, которые в настоящее время не известны Тремер. Учитывая, что все другие аспекты Тёмной Тауматургии напоминают обычные герметические ритуалы, старейшины клана предполагают, что данные ритуалы некогда были известны кровавым магам, однако были забыты герметиками за прошедшие годы. В целом, Тремер считают, что инферналисты не получают от своих демонических учителей ничего по-настоящему нового и оригинального и что в действительности порождения Ада предоставляют им доступ к трудам других Сородичей.

Если предыдущие абзацы не сделали эту мысль кристально чистой, скажу по-другому: не связывайтесь с этой прак-

тикой, сколь бы опытными или амбициозными вы бы ни были. Это действительно чрезвычайно опасно, а выгоды даже близко не стоят к ряду тех, которые стоят подобного риска. Если вы хотите освоить кровавое чародейство, найдите учителя среди Сородичей. Невзирая на все свои недостатки, даже Камарилья обращается с новичками лучше, чем обитатели Преисподней.

Если не говорить о нескольких упущениях, рукопись вполне корректно описывает технические аспекты кровавой магии. Убрав призывы к бунту против своего клана, мы сможем использовать эту работу как ознакомительный текст для послушников...

Капелла

Само учреждение капелл уходит корнями в древнюю герметическую традицию Дома Тремер. Сегодня мы знаем эту традицию как основу всей деятельности Тремер — как магической, так и политической. В каждом отдельном городе капелла служит одновременно убежищем и организацией. Старейшины клана требуют от других Тремер активного участия в деятельности местных капелл. Если верить их пропагандистским речам, из этого правила никогда не делается исключений. На практике, однако, дела обстоят совершенно иначе. В конце концов, никто не может «уволить» вас из клана Тремер за то, что вы отказались посещать их тайные встречи. Вот уже более десятилетия я не отчитывался ни перед какими капеллами, и… знаете что? Я до сих пор Тремер. Тем из вас, кто по-прежнему ищет товарищества и братства в рядах Тремер, следует подготовиться к тому, что при первом же появлении на пороге капеллы какой-нибудь высокопоставленный и влиятельный Колдун попытается заставить вас делать для него грязную работу «на благо клана».

С политической точки зрения любая капелла следует воле клана. Большинством капелл управляют регенты, однако вышестоящие старейшины также поддерживают свои собственные капеллы. Каждое действие, предпринятое капеллой, в теории, должно способствовать целям клана. Физические лица могут преследовать свои собственные цели, однако капелла посвящена только служению всего клана. На самом деле, клан редко требует от капеллы многого, куда чаще оставляя решение локальных вопросов на откуп местным руководителям.

Разумеется, не обладая поддержкой вышестоящих лиц, регент может полагаться только на собственную харизму или могущество, отчаянно пытаясь переманить на свою сторону большинство городских членов клана. Само собой, такие регенты всё время стараются выполнить поручения, данные им старейшинами, однако неспособность решить стоящие перед ними задачи самостоятельно может привести к сомнению руководителей клана в лидерских качествах таких регентов. С другой стороны, открытое выражение инакомыслия среди Тремер не приветствуется, в результате чего большинство капелл установили что-то вроде особого вида олигархии, верхним звеном которой служит самый влиятельный маг домена.

С точки зрения своего физического расположения капелла служит магам Тремер в качестве места для встреч, убежища и научно-исследовательского центра. Тремер на многое готовы пойти, чтобы обеспечить безопасность капеллы, защищая её от магических и мирских угроз. Время от времени, в соответствии с самостоятельно выбранным графиком, регент проводит совещание, или созыв, в пределах своей капеллы. Предполагается, что в собрании примут участие все представители этой капеллы. Конкретные вопросы, обсуждаемые на совещаниях, зависят от самой капеллы, однако я неоднократно видел созывы, целью которых было лишь обсуждение деятельности других кланов, причём никак не организованное. Иногда обсуждение заходило в тупик, и маги начинали скандалить уже друг с другом. Всё это закрепило в моём сознании представление о созыве как о групповой церемонии при свечах, призванной поколебать позиции местного руководителя, а то и подтолкнуть его к приступу безумия. Тем не менее, всё зависит от влияния самого регента и его собственных целей.

Из всех кланов только Тремер обладают институтом капеллы; насколько я знаю, другие кровавые маги не создавали подобных учреждений, даже если говорить обо всей длительной истории их существования. Тауматурги не из числа Тремер в Камарилье (и в недрах нашего анархического движения), как правило, влачат одинокую загробную жизнь, а что касается инферналистов, то у них из союзников есть только и карманные дьяволы. Хотя члены Шабаша часто взаимодействуют друг с другом, я не могу представить, чтобы они смогли создать настоящую капеллу. В сущности, даже если такие капеллы и существуют, то вряд ли они хоть чем- нибудь отличаются от «Семьи» психопата Мэнсона.

Социальная организация

Социальная структура Тремер представляет собой пугающее сочетание оккультного общества, академической ассоциации и жутковатой семьи уродцев наподобие тех, каких вы можете найти на страницах готических романов начала 80-х. Те, кто стоит на нижней ступени, вынуждены прислуживать окружающим ради ничтожных милостей и признания со стороны вышестоящих, в то время как старейшины кланов безжалостно манипулируют всей этой невежественной толпой для достижения целей, сущность которых известна лишь им самим. Клан признаёт в младших магах ровню только после того, как просители удовлетворяют определённым требованиям, сведения о которых часто скрываются от самих Колдунов.

Величайшей силой Тремер всегда оставалось знание — о каком бы знании ни шла речь в том или ином случае. А потому обладатели наивысшего статуса часто копят его, как золото. Постоянное удержание сведений, которые помогли бы молодым тауматургам продвинуться дальше по социальной лестнице, в целом является одним из ключевых методов, которые старейшины клана привыкли использовать для принуждения новичков к выполнению их поручений, какими бы изувер-

скими они ни оказывались в дальнейшем. В конце концов, трудно выступать против того, о чём вы даже не знаете.

Иерархия

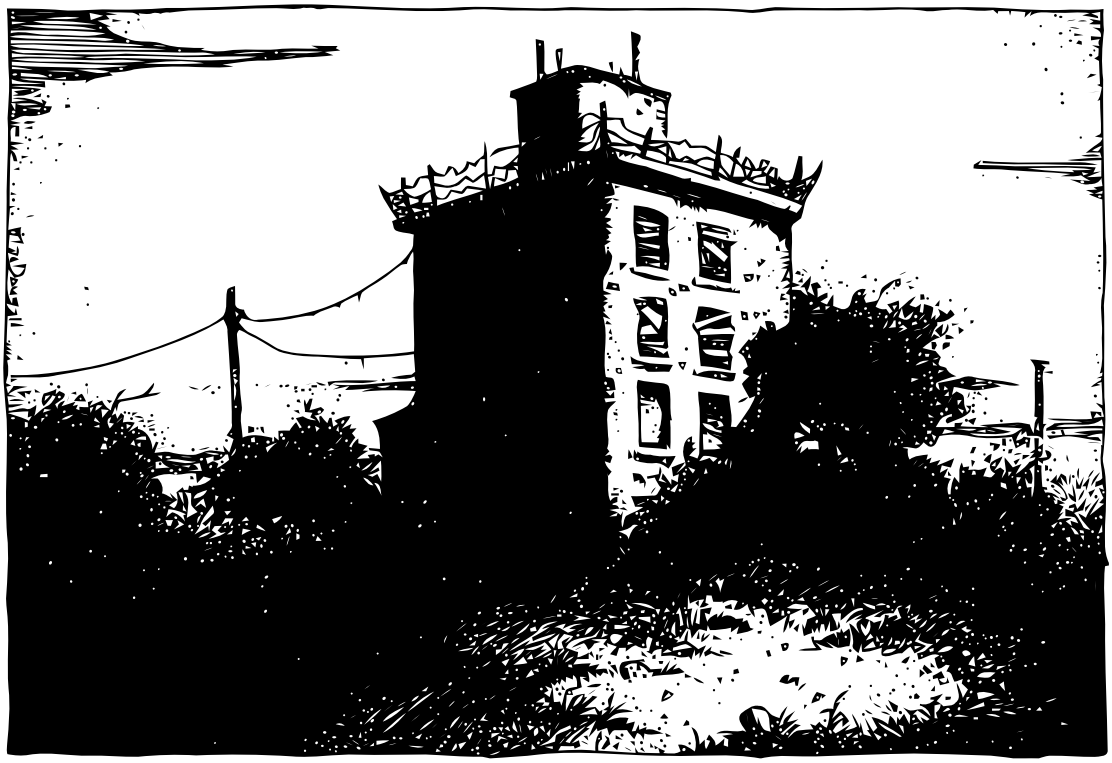
Я знаю только основы клановой иерархии, выходящей за пределы послушнического общества. Даже тогда, когда я сам был послушником и считал, что чепуха наподобие продвижения по социальной лестнице действительно стоит моего внимания, мне не удавалось получить хоть сколько-нибудь точную информацию о высших слоях коллектива Тремер. Данный обзор призван служить лишь в качестве общего описания клановой иерархии. Если вам требуются более подробные сведения, постарайтесь найти практикующего Колдуна.

Тем не менее, подготовьтесь к тому, что он будет лгать или сам будет не в курсе относительно социальной организации клана.

В целом клан признаёт пять уровней статуса: это послушник, регент, лорд, понтифик и советник. Каждый уровень имеет семь Кругов Тайны, или рангов, при помощи которых каждый Тремер может постепенно продвинуться к следующему уровню.

Послушниками называют тех Сородичей, которые только начинают свой путь в царстве крови, хотя уровень их мастерства существенно различается в зависимости от Круга Тайны. Подавляющее большинство Колдунов состоит из послушников.

Высшие чины связаны уже с политическими руководителями клана. Их ряды заполняются по мере появления вакансий — или их создания, хотя пока что я не



собираюсь вдаваться в подробности относительно этого способа продвижения.

Регенты отвечают за местные капеллы Тремер, лорды руководят группой регентов (обычно из семи магов), в то время как понтифики контролируют самих лордов. На вершине структуры находится советник, который наделён властью управлять целыми географическими районами, находящимися в ведении Тремер. Большинство других кланов не отличаются столь жёсткой системой иерархии, а потому их членам может быть интересно узнать, почему Тремер создали такую строгую, глубоко официальную организацию.

Опыт заставляет меня полагать, что их иерархия сложилась в результате вековой паранойи; маги никогда не забывали о первых ночах своего проклятого существования и о том, как другие Сородичи охотились на них как на узурпаторов. Я слышал и об отдельных капеллах, которые соблюдали менее строгую иерархию, предоставляя широкий простор для мелкого политического маневрирования. Без сомнения, многие Тремер опасаются, что в одну ночь окажутся без руководства со стороны лордов и других старейшин, а потому быстро погибнут от козней своих бесчисленных врагов. Я никогда не сомневался в обилии лиц, желающих перегрызть Колдунам глотки, а потому должен признать, что этот подход не лишён рационального начала.

Тем не менее, меня всегда удивляло подозрительное увлечение Колдунов числом семь и его различными перестановками. Ходят слухи, будто конечная цель соблюдения вышеописанной иерархии заключается в том, чтобы под каждым членом капеллы находились по семь обладателей меньшего статуса. Таким образом, в перспективе клан должен включать семь советников и сорок девять понтификов, а потому, если верить историям о существовании самого Тремера, по меньшей мере первые три ранга должны в точности соблюдать эту систему. Однако простой математический расчёт показывает, что если Тремер действительно поддерживают такую организацию, то по миру бегают порядка двадцати тысяч Тремер — что следует признать несколько завышенной оценкой их численности. В свои первые ночи представители клана, возможно, и могли цепляться за эту идею, однако неизбежные тяготы нашего существования и политика Маскарада положили конец этой мечте задолго до того, как меня Обратили.

Под занавес отмечу, что некоторые маги обращают внимание на то, что каждому званию соответствует по семь Кругов Тайны, однако самих званий лишь пять. Всё это очевидным образом ломает всю семикратную схему. Из того, что я узнал за длительный период своего послушничества, могу уверенно утверждать, что Колдуны никогда не станут нарушать столь точную модель без серьёзных причин, а потому, я думаю, на верхушке клановой иерархии существует и несколько других званий, о которых просто не принято говорить новичкам. Даже если считать самого Тремера отдельным «рангом», невыявленным остаётся по меньшей мере ещё одно звание. Так что смотрите сами — вполне возможно, что описанную здесь схему можно конкретизировать и просчитывать ещё очень долго.

Структура капеллы

Если только капеллой не управляет лорд или ещё более высокопоставленное лицо, руководителем группы становится местный регент. Кроме того, я слышал о таком звании, как «высокий регент», хотя и понятия не имею, как оно вписывается в общую схему. Подозреваю, что это регент, достигший определённого Круга Тайны. Мой же опыт ограничен взаимодействием с меньшими званиями. Я сталкивался лишь с отдельными часовнями, которыми управляли регенты, а потому я буду сосредотачиваться исключительно на том, что знаю.

Любые члены капеллы, за исключением регента, являются послушниками. Важно отметить, что это звание не всегда означает, что чернокнижник молод: многие послушники седьмого круга имеют за плечами десятилетия напряжённой практики. Самый высокопоставленный ученик обычно выступает в качестве личного помощника регента и обладает в капелле комнатой, граничащей с личным убежищем самого регента. Другие члены капеллы также могут занимать определённые позиции, хотя эти звания (и приписанные к ним обязанности) варьируются в зависимости от конкретной капеллы. Из того, что видел я, могу упомянуть должности архивариуса (ведущего записи о деятельности всей капеллы), поставщика (занимающегося приобретением особых ритуальных ингредиентов, оккультных текстов или даже сосудов) и стража (который следит за смертными коллективами охотников на чудовищ и за прочими формами оккультной деятельности в домене — хотя стоит отметить, что это звание встречается среди Тремер исключительно редко).

Оптимальной численностью капеллы считается семь Колдунов, хотя этому требованию соответствуют только капеллы, расположенные в крупных населённых пунктах. По-настоящему крупные города могут поддерживать и более одной капеллы, однако такое случается чрезвычайно редко и при условии одобрения со стороны регионального лорда. В маленьких городах капелла может включать всего одного или двух участников, хоят иногда случается так, что в капелле числятся Колдуны из нескольких населённых пунктов, располагающихся в округе.

Особое внимание следует обратить на викканских тауматургов. «Ковены», в которых они предпочитают работать, нельзя назвать полными аналогами традиционных капелл: в действительности, это группы, которые собираются исключительно для проведения значимых ритуалов. Для составления полноценного ковена необходимо собрать вместе тринадцать практиков викканской ветви Тауматургии. Иногда вместо Колдунов викканы используют гулей или других смертных помощников, которые помогают достигнуть желаемого числа. Эти дополнительные участники ковена не считаются полноценными членами группы, а потому им не позволяют принимать участие в подлинной деятельности капеллы.

Продвижение

За исключением социального продвижения благодаря длительному периоду послушничества — о чём я ещё буду говорить подробнее, — существуют и другие механизмы повышения своего статуса.

Тем не менее, эти методы становятся доступны уже после достижения регентского звания, а потому я с ними практически не знаком.

Развитие кровавого чародейства всегда оставалось одной из главных задач любого тауматурга — однако, насколько я пониманию, при выдвижении тех или иных магов на новые посты старейшины учитывают и другие заслуги: в частности, влияние этих магов на смертный мир и их положение в Камарилье. Я практически уверен, что также учитывается лояльность своему клану, однако это требование никогда не оглашается в открытую — судя по всему, старейшины ожидают, что их последователи всегда будут сохранять бездумную преданность их общему делу. На мой взгляд, подобное доктринёрство — в духе «клан — это ваша жизнь!» — могло сработать лет восемьсот назад, и сегодня оно не несёт в себе никакого положительного заряда.

Как бы то ни было, всех Тремер отличается стремление к повышению своего статуса. Они всегда жёстко соперничали друг с другом за положение в клановом обществе подобно работникам университетов, борющимся за звание декана. Само собой, в случае с Колдунами идиома «опубликовать или умереть» приобретает совершенно иной контекст. Предполагается, что каждый маг будет вносить свой вклад в оккультные знания клана. Те, кто действительно хочет повысить своё положение, обязан предоставлять лучшие результаты, чем те, кто доволен своей судьбой. Тем не менее, плодотворное участие в общей работе ожидается от всех. У меня, например, сложилось впечатление, будто старейшины относятся к магам, не приносящим никаких результатов в развитии Тауматургии, как к лишним. Как бы то ни было, большинство из этих стариков уже далеки от полноценной ночной жизни, и только те Колдуны, которые поставили перед собой задачу достичь вершины социальной лестницы любой ценой, действительно поддерживают подобное отношение на деле, а не на словах.

С другой стороны, иногда случается так, что кто-то оспаривает позицию мага — особенно если последний попал в немилость. Вызов со стороны другого тауматурга требует одобрения свыше, однако при получении такого одобрения двое магов сталкиваются в ритуальной дуэли, известной как сертамен.

Сертамен

Сертамен представляет собой архаичную форму дуэли, восходящую ещё к довампирическим традициям нашего клана. Она длится на протяжении одной ночи и проводится в капелле. На дуэлях регентов всегда должен председательствовать лорд, на дуэлях лордов — понтифик, и так далее. Колдуны прибегают к этой традиции для урегулирования конфликтов между руководящим составом капеллы при том условии, что претендент достоин того места, которое он хочет отнять у своего конкурента. Среди послушников ходят слухи, что все продвижения выше звания лорда разрешаются исключительно сертаменом. Подобное убеждение имеет смысл, если я действительно угадал со своей теори-

ей семикратности. Если в мире действительно существуют 49 позиций понтификов, то претенденту и в самом деле необходим некий инструмент нажатия, позволяющий «убедить» одного из текущих понтификов уйти в отставку.

Участникам предоставляется не более двух часов на подготовку любых защитных ритуалов, которые они желают провести. За это время остальные члены капеллы подготавливают арену. Эта арена представляет собой голую комнату с двумя кругами по три фута в диаметре и с расстоянием ровно четырнадцать футов друг от друга. До конца ночи обеим магам разрешается использовать любые ритуалы и пути для выведения оппонента из строя. Выход из круга считается признанием собственного поражения, а значит, и добровольным отказом от перспективы дальнейшего роста в статусе. Сертамен между магами, занимающими должность выше регентской, часто оканчивается Окончательной смертью. Считается, что Тремер, занимающий такую позицию, но неспособный защитить самого себя, представляет угрозу для клана в целом.

Однажды мне довелось стать свидетелем сертамена, прошедшего в одной нью-йоркской капелле, когда послушник седьмого круга сверг собственного регента. Послушник утверждал, что регент опубликовал его наработки под своим именем, и лорд этого регента одобрил вызов. Дуэль доказала, что слова послушника могли соответствовать действительности; он вступил в должность регента капеллы, в то время двое гулей унесли останки регента на съедение крысам.

Физический вопрос

Большинство капелл вмещают в себя пространство, достаточное для того, чтобы служить убежищем регенту и, возможно, одному или двум послушникам. Другие члены капеллы должны поддерживать свои собственные убежища. Г ости из других населённых пунктов может попросить регента о комнате в пределах капеллы, хотя если регент считает, что присутствие чужака может поставить под угрозу местных Тремер, он вправе и отказать ему. Многие регенты используют эту возможность лишь для того, чтобы избежать появления «шпионов» из других капелл. Паранойя Тремер не знает границ.

Кроме того, территория капеллы обычно служит местом для првоедения встреч. Также она зачастую вмещает обширную библиотеку и алхимическую лабораторию или другое помещение, подходящее для герметических экспериментов. В зависимости от конкретной капеллы, в её пределах могут находиться и другие объекты.

Интересный вариант капеллы можно найти в Сиэтле, где всё строение находится под землёй, в огороженной области, известной как «андерграунд». Маги содержат там небольшой подвал, в котором хранятся результаты провалившихся экспериментов по созданию нового типа гулей. Хотелось бы добавить для потомков, что эти жалкие существа, лишённые регулярного получения витэ, прибегли к каннибализму. К счастью, в наши дни их численность стремительно сокращается.

В ранние ночи существования клана Тремер полагались на прочность своих крепостей, которые позволяли отбивать

нападения Цимисхов и их солдат. Это происходило ещё в период Средневековья, а потому привычка ютиться за каменными стенами наложила отпечаток на сознание многих старейшин нашего клана. Даже сегодня капеллы Тремер обычно располагаются в исключительно прочных зданиях, предназначенных для отражения как магических, так и более земных способов нападения.

При создании новой капеллы Тремер долго взвешивают все за и против. Регенты и их послушники часто подолгу наблюдают за городом и его окрестностями для того, чтобы понять, где им следует возвести капеллу. Когда её строительство подходит к концу, Колдуны занимают её раз и навсегда. Многие из них с трудом примиряются с мыслью, что, возможно, в один день им придётся покинуть её и переместиться в другое место. Рассказывают, что в Европе можно найти не одну капеллу, продолжающую свою деятельность на протяжении долгих веков.

Обычно капелла занимает довольно внушительное пространство. Тем не менее, Колдуны предпочитают не привлекать нежелательное внимание к своему святилищу. Капеллы, расположенные в сельской местности, часто принимают форму крупных поместий и находятся вдалеке от дорог. Нередко они окружены стенами, обнесены заборами и оснащены системами безопасности. В более урбанистических областях Колдуны иногда приобретают небольшие жилые дома, которые служат их основным потребностям. В крупных городах Тремер обычно стараются расположить капеллу возле библиотеки или другого хранилища знаний. Так, в Вашингтоне капелла находится рядом с Библиотекой Конгресса и соединена с этим величественным сооружением посредством старых, искривлённых туннелей, которые, если верить легендам, были выкопаны по приказу обоих смотрителей здания. Время от времени какой-нибудь любопытный дворник натыкается на эту систему туннелей, после чего представителям клана или их смертным прихвостням приходится ловить беднягу и обеспечивать его молчание. В перечень других благоприятных мест для расположения капеллы входят университетские кампусы, определённые правительственные здания, старинные церкви и даже этажи офисов, доступ к которым строго ограничивается руководством соответствующей компании. Я полагаю, что существуют и другие варианты капелл, найти которые ещё тяжелее. К таким капеллам относится, например, знаменитый «Лондонский туннель», о котором шепчутся английские тауматурги, хотя самому мне так и не удалось его обнаружить. Последнее, разумеется, может означать либо то, что я не менее параноидален, чем остальные представители моего клана, либо то, что его попросту не существует (либо, наконец, то, что архитектор капеллы превосходно справился со своей задачей).

Одной из основных обязанностей помощника регента всегда остаётся обеспечение безопасности капеллы. Послушник не только проводит регулярные проверки обычных систем безопасности, но и поддерживает силу оберегов и других тайных методов защиты.

Только в тех редких случаях, когда послушнику не хватает навыков для того, чтобы провести все необходимые ритуалы, регент делает это сам. Тем не менее, остальные «методы» осуществления безопасности наподобие сотворения мёртвых рабов или одержимых, курирует только регент, ибо если послушнику будет оказана такая честь, он окажется подозрительно близок к позиции самого владельца капеллы.

Исследования

Постоянные исследования и развитие кровавой магии имеет огромное значение для Тремер. Представители клана всегда боялись того, что произойдёт, если клан позволит себе загнать Тауматургию в состояние застоя; только сила крови позволяет Колдунам чувствовать себя в безопасности от козней своих бесчисленных врагов.

А потому важным элементом деятельности всех членов капеллы всегда оставалось поддержание действующей лаборатории, в которой они смогут учиться, экспериментировать и обмениваться друг с другом идеями научно- оккультного характера, оставаясь при этом в относительной безопасности. Для создания нового ритуала маги обычно работают в лаборатории ночи напролёт, добиваясь желаемого эффекта и определяя текст необходимых формул. Исследователь должен также определить, какие принципы будут наиболее эффективными при проведении этого ритуала. Он оценивает удобство использования Индивидуальности, сравнивая его со сложностью получения необходимых ингредиентов. Он решает, имеет ли смысл основывать ритуал на выяснении Истинного Имени жертвы или полагаться на Заражение (либо Симпатию). Как правило, Колдуны предпочитают ритуалы, основанные на принципе Индивидуальности, тем, которые требуют приобретения витэ жертвы. Что касается формул, то они, как правило, останавливают свой выбор на тех, которые могут функционировать и без выяснения Имени жертвы. Точность отходит на второй план, уступая удобству, поскольку Тремер всегда должны быть готовы к тому, что в ритуал придётся вносить изменения.

Открытие новых путей отличается намного более сложным и длительным характером. В отличие от ритуалов, пути достаточно редко определяются формулами. Магу приходится действовать скорее по интуиции, чем полагаясь на метод проб и ошибок. Из-за обилия препятствий, связанных с разработкой путей, большинство магов предпочитают исследовать древние или забытые пути вместо того, чтобы экспериментировать с освоением принципиально новых магических направлений.

В сущности, расширение границ Тауматургии можно назвать одним из ключевых способов добиться продвижения по социальной лестнице в коллективе Тремер. Обнаружение новых (или давно забытых) практик приносит Колдуну куда больше уважения, чем создание нового ритуала, хотя даже самые незначительные достижения могут снискать тауматургу определённую славу. Достаточно любопытно, что в коллективе таких консерваторов, как Тремер, инновации ценятся на вес золота.

Тем не менее, важно отметить, что Колдуны не прощают ошибок. Многие перспективные тауматурги утратили всякую надежду на обретение высокой должности из-за ничтожных просчётов в формулах во время демонстрации нового ритуала. Даже если результат присутствует, однако сам ритуал носит чересчур медлительный характер, многие старейшины теряют к нему подлинный интерес. Амбициозные Колдуны — впрочем, есть ли вообще Тремер, не заслуживающий подобного определения? — часто решают украсть чужие идеи или работы вместо того, чтобы рисковать потерей своего времени и ресурсов. По этой причине многие тауматурги предпочитают проводить наиболее важные из своих исследований в личных убежищах, даже жертвуя ради этого удобством работы в официальной лаборатории клана.

Послушники

В коллективе Тремер неонатов принято называть послушниками. Институт послушничества считается уникальным изобретением Колдунов и служит краеугольным камнем, на котором держится весь порядок клановой иерархии. Эта практика восходит к истории происхождения клана, поскольку, даже перешагнув через порог жизни и смерти, Тремер остались магами в той же степени, что и Сородичми. Колдуны стараются объяснить это и своим потомкам, подспудно показывая им, что их посмертное существование в качестве нежити носит вторичный характер по отношению к практике кровавой магии.

Представителей иных кланов слово «послушник» легко может ввести в заблуждение. Как правило, этот статус приписывается неофитам и новичкам, а потому многие среди послушников действительно только-только вступили в загробную жизнь. Тем не менее, в дополнение к описательной функции термин выполняет роль измерения ранга вампира в структуре клана — а потому Сородичу могут потребоваться годы и даже десятилетия, чтобы достичь следующего ранга. Колдун может провести бессчётные годы в звании послушника, даже невзирая на то, что он взял на себя ответственность за воспитание другого послушника. Помните, что старейшины рода потратили долгие и мучительные века на освоение Тауматургии, а потому даже десятилетия изучения и исследований считаются только началом образования настоящего мага.

Отбор

Тремер чрезвычайно серьёзно подходят к вопросу создания потомков. Право тауматурга на обретение нового ученика зависит не только от одобрения Князя, но и от местного регента. И хотя в большинстве капелл существует особый орган, способный разрешить или запретить создание нового члена Тремер, большинство Колдунов обращаются за консультацией к вышестоящему тауматургу, прежде чем Обратить потомка. Поскольку этот процесс носит глубоко политический характер, мало кто из Колдунов создаёт потомка, не взвесив все за и против. Все они тщательно измеряют потенциал своих будущих учеников и оценивают их качества. Талант-

ливый ученик может наделить своего Сира особым престижем, однако если вампир Обращает потомка, который не проявляет себя в качестве одарённого и умелого Колдуна, ошибка накладывает негативный отпечаток на всю дальнейшую судьбу Сира. Это утверждение сохраняет справедливость даже во времена открытых конфликтов. У Колдунов хватает методов поддержания своей численности, и для этого не обязательно плодить новых вампиров. В глазах Тремер, лучше создать несколько одноразовых зомби, чем стимулировать неприспособленного послушника к обучению, которое он всё равно не в силах пройти.

Вопреки ожиданиям многих вампиров, Тремер достаточно редко берутся за Обращение сатанистов, ведьм из числа последователей нью-эйдж и других мистиков. Большинство таких смертных в действительности представляют собой простых эскапистов, которые оказались не в состоянии иметь дело с суровой реальностью и решили жить в собственном мире фантазий. Стоит ли говорить, что Тремер не нуждаются в таких слабохарактерных и недисциплинированных беглецах?

Равным образом, члены клана редко Обращают смертных магов. Как выяснили уже первые представители клана, талант к управлению подлинной магией растворяется сразу по окончании Обращения, исчезая вместе с бременем смертной жизни. В лучшем случае бывший маг может получить психологическое преимущество над обычными смертными, Обращёнными лишь какие-то дни и ночи назад, поскольку он знает о существовании сверхъестественного мира. Тем не менее, даже это трудно назвать хоть сколько-нибудь значительным преимуществом, поскольку Обращение открывает их разуму доступ к ранее невообразимым возможностям. Добавьте к этому то обстоятельство, что большинство Тремер — впрочем, как и все остальные Сородичи — никогда не встречали смертных магов и даже не вполне уверены в том, что они действительно существуют, и ситуация начнёт говорить сама за себя.

Тремер стараются выбирать потомков из числа напористых и эрудированных людей, какими бы ни были сферы их деятельности в смертной жизни. Развитый интеллект и здоровая любознательность считаются куда более важными качествами, чем зачаточные познания о мистическом мире, которые потенциальный Тремер мог обрести в смертной жизни. Тем не менее, большинство учеников обладали хотя бы какой-то связью с оккультными силами, даже если подобная связь носила такой простой и безобидный характер, как изучение антропологии нетрадиционными методами — однако лишь потому, что при участии смертного в экзотической интеллектуальной деятельности повышается вероятность того, что он пересечётся с Тремер.

Судя по всему, представители клана предпочитают Обращать мужчин, а не женщин: вероятно, из-за старинных традиций герметической магии. Тем не менее, сегодня можно уверенно утверждать, что герметические принципы магии или даже сами законы Тауматургии ничуть не мешают женщине овладеть

тайными силами кровавой магии. Но поскольку культура Тремер постепенно двигается вперёд, даже в их архаичном обществе традиция Обращать исключительно мужчин начинает медленно уходить в прошлое. И тем не менее, я не раз слышал, что среди старейшин клана попадается в разы больше мужчин, чем женщин.

Возраст также является приоритетным вопросом при Обращении. Большинство послушников окончили свой жизненный путь либо в качестве молодых (но уже достаточно взрослых) людей, либо в качестве пожилых мужей. Детям чаще всего не хватает дисциплинированности, чтобы они могли стали полезными для своего Сира, а по-настоящему старые послушники уже настолько привыкли к собственному образу мыслей, что им уже трудно приспособиться к строгим традициям клана. Хотя оба недостатка со временем можно преодолеть, большинство тауматургов предпочитают проводить ночи за разработкой собственных колдовских проектов вместо того, чтобы перевоспитывать своих собственных учеников.

Математические способности часто рассматривается как одни из самых ценных характеристик, какими только могут обладать будущие послушники. Логические процессы, необходимые для понимания высшей математики, приносят тауматургам огромную пользу при изучении ритуальных формул. Понимание древних языков также считается приоритетной чертой, поскольку многие тексты тауматургов записаны на языках, давно признанных мёртвыми. Безусловно, у тауматургов есть целая вечность на то, чтобы выучить мёртвый язык, однако не лучше ли потратить это время на активное изучение самих текстов или планирование социальных маневров, позволяющих быстро повысить свой престиж в клане?

Как бы то ни было, Колдуны практически никогда не интересуются тем, желает ли их кандидат стать Сородичем или нет. Большинство послушников узнают о существовании вампиров лишь в тот момент, когда сами становятся частью их общества. По окончании трансформации ученики должны быстро понять, какое место они занимают в структуре организации. Только самые волевые или легкоадаптирующиеся неонаты могут достичь подобного понимания. А поскольку таланты ученика должны располагать к изучению Тауматургии, руководители клана утверждают, что этот адаптационный период служит Колдунам разновидностью естественного отбора. Если послушнику не удаётся преодолеть это первоначальное препятствие, он просто не вписывается в ряды клана — и горе Сиру, выбравшему столь неприспособленного потомка.

Другая причина, по которой Тремер с такой осторожностью Обращают смертных, заключается в том, что Сир отвечает не только за собственные проступки, но и за прегрешения ученика. Колдун из числа Тремер мало чем отличается от бессильного родителя, не знающего, как усмирить своего ребёнка. Он берёт на себя ответственность не только за создание, но и за воспитание своего потомка, и всё это время авторитарные

(а иногда и просто завистливые) старейшины прячутся за его спиной, ожидая малейшего повода, чтобы накинуться на незадачливого родителя.

Обучение

Тренировка послушника начинается почти сразу после Обращения, и с этого момента до конца своей многовековой жизни тауматург не сможет по- настоящему завершить обучение искусству магии. Руководители клана хорошо понимают, что сила клана вытекает из дисциплины его представителей, а потому старейшины призывают потенциальных Сиров тщательно изучить своих кандитатов перед окончательным решением.

Послушники служат фундаментом, на котором зиждется вся пирамида клановой иерархии, и чем сильнее этот фундамент, тем сильнее весь клан. В целом, Сир отвечает за первоначальное обучение своего потомка и объяснение его обязанностей перед кланом, структуры всей клановой иерархии и нюансов посмертного существования. Учитывая, что большинство Сиров из числа Колдунов сосредотачиваются на обучении потомка кровавой магии, старейшины клана предоставляют новичкам короткий период милости и всепрощения в отношении соблюдаемых традиций и церемоний. Старейшины ожидают, что неонат будет выказывать им должное уважение и почтение, однако в большинстве случаев они прощают им нарушение тонкостей этикета. Будучи частью одной из самых влиятельных организаций мира, Тремер хорошо понимают, что сила и знание перевешивают бессмысленную любезность.

Подготовка ученика часто сосредотачивается на освоении Принципов Тауматургии, включая использование базовых путей и ритуалов. В течение первой недели после Обращения неонат, как правило, достигает контроля над эффектом своего первого пути (обычно принадлежащего более общему Пути Крови), а также осваивает ритуал, помогающий ему в изучении кровавой магии. Большинство Сиров пытаются обучить потомка тому ритуалу, который он будет использовать из ночи в ночь. Так, моим первым ритуалом стало Пробуждение с вечерней свежестью. Этот ритуал обладал исключительно защитными свойствами, а потому действительно показался мне достаточно полезным, чтобы я проводил его на регулярной основе. Кроме того, он продемонстрировал мне два второстепенных принципа Тауматургии: Заражение и Индивидуальность.

В течение этого периода послушник редко располагает хоть сколько- нибудь заметным количеством свободного времени. Для того, чтобы убедиться в понимании азов Тауматургии своим потомком, Сир часто держит его в постоянной занятости от заката и до рассвета. Он может заставлять послушника читать тексты ритуалов или выполнять другие оккультные упражнения, сосредоточенные на концентрации и воле. Иногда первые несколько недель Сир даже приводит к ученику жертв, чтобы не тратить его драгоценное время на неуклюжие попытки найти себе пропитание.

Через несколько недель обучения Тауматургии Сир чаще всего переносит акцент с непосредственной тренировки на тонкий баланс между изучением кровавой магии и адаптации к клановым традициям и церемониям. Каждый член клана должен понимать своё место в пределах организации и выполнять свои обязательства перед другими Тремер. Те, кто не может удовлетворить этим требованиям — или производит подобное впечатление — часто оказываются «удалены» из состава капеллы.

Многие регенты требуют, чтобы новые ученики встречались с ними по меньшей мере один раз в месяц (некоторые даже настаивают на одной встрече в неделю), хотя это зависит от установок отдельной капеллы. Они рассматривают достижения, совершённые послушником на сегодняшний день, и проверяют его навыки, концентрируясь прежде всего на понимании Принципов Тауматургии. Одновременно с этим регент, как правило, расспрашивает послушника о сторонних делах, тем самым неофициально отслеживая деятельность его Сира. Каждый Тремер сам некогда проходил период послушничества, а потому хорошо знает об этой практике. В результате Сиры уделяют немало времени размышлениям, что рассказать потомку о своей деятельности.

Как только регент убеждается в том, что послушник хорошо понимает основы Тауматургии, неонату чаще всего даруют куда большую свободу воли, чем раньше. Большинство послушников продолжают тратить по крайней мере

три или четыре ночи в неделю для обучения у своих старых наставников — в дополнение к тому времени, которое они обязаны проводить с ними по указанию регента. Тем не менее, в остальные ночи им разрешают самостоятельно изучать кровавую магию, если только послушник не нарушает свои обязанности перед капеллой. С другой стороны, теперь он обязан охотиться сам по себе, подчиняясь при этом всем официальным традициям Камарильи.

Само собой, далеко не всё время обучения приходится на освоение кровавой магии. Многие из послушников прилагают немало усилий к оттачиванию других Дисциплин — особенно связанных с обострением восприятия и умением контролировать разум смертных. Кроме того, они часто экспериментируют и с врождёнными способностями всех Сородичей. Многие послушники дополняют мистическое обучение тауматургии освоением древних языков наподобие латинского, енохианского, греческого и арабского, поскольку многие архаичные тексты ещё не переведены на современные языки. Наконец, Колдуны поощряют в своих потомках установление и развитие прочных связей со смертным обществом, поскольку это позволяет оказывать на людей воздействие, не прибегая к магии.

Со временем — то есть обычно лишь через несколько лет — послушник Тремер достигает достаточного мастерства, чтобы можно было говорить о хоть сколько-нибудь заметном положении в рядах Колдунов. С каждым шагом он обретает всё большую свободу от влияния своего Сира, хотя это сопряжено и с ростом ответственности перед кланом. Хотя он может сохранить титул послушника ещё на несколько десятилетий, важно понимать, что если он ведёт себя в соответствии с «этикетом» Тремер и показывает значительные способности к овладению кровавой магией, рано или поздно ему удастся достигнуть титула полноценного мага.

Обязанности

Лишь самые молодые среди неонатов не слышали историю о том, что в момент Обращения Колдуны заставляют своих потомков выпить алхимическую смесь, содержащую, помимо других компонентов, кровь представителей Внутреннего Круга. Эта легенда не лжёт: а потому каждый Тремер уже сделал первый шаг к заключению кровавых уз с руководителями клана. Тем не менее, одним этим вынужденная привязанность неоната к своему наставнику не ограничивается: в обмен на опыт и знания старших членов капеллы каждый неонат принимает на себя череду обязательств перед всеми членами клана.

В большинстве случаев неонат становится верным помощником своего Сира. В соответствии с древней традицией клана, цель длительного периода послушничества заключается именно в том, чтобы наделить неоната пониманием кровавой магии и традиций Тремер. Следует отметить, что каждый наставник действительно обременён обучением своего потомка, а потому ему зачастую попросту не хватает времени

на самостоятельные исследования. Поэтому в начале обучения Сир передаёт неонату определённые обязанности: например, по подготовке базовых ингредиентов, необходимых для проведения ритуала. Зачастую такие задания носят достаточно неприятный характер: послушника могут попросить выдёргивать ногти из пальцев трупа или выщипывать личинок из гниющей плоти. Как правило, Сир пытается объединить этот опыт с определёнными аспектами тренировки, даже если такой тренировкой становится воспитание дисциплины или терения в неонате. Я не помню, чтобы у меня было много свободного времени в этот период моего обучения, и у меня нет никаких свидетельств, которые могли бы убедить меня в том, что подобной привилегией обладали другие послушники.

После того, как послушник овладевает основами кровавой магии, рамки его обязанностей начинают медленно расширяться. Наставник может доверить ему сбор ключевых компонентов мистического ритуала или оказание помощи в простых церемониях. По мере того, как мастерство послушника прогрессирует, Сир может поручить ему самостоятельное проведение определённых обрядов. Если потомок обладает особыми преимуществами наподобие математических познаний или способностей к языку, Сир может эксплуатировать и эти навыки своего потомка.

Со временем большинство магов несколько уменьшают объём задач, которые они перепоручают ученикам. В среднем на этом этапе неонат тратит лишь два-три часа каждой ночью (или, возможно, две ночи в неделю) на выполнение обязанностей перед Сиром. Даже учитывая то время, которое они проводят за экспериментами или выполнением клановых обязанностей, послушники чаще всего обладают двумя или тремя ночами, полностью освобождёнными от обязательств. К концу второго года — или около того — Сир ещё сильнее сокращает объём требований к своему потомку. По- настоящему талантливые ученики могут даже быстрее достичь этой благословенной черты, однако это явление следует признать остаточно редким. В большинстве случаев Сир требует от таких послушников всего нескольких часов (или всего одной полной ночи) в неделю. Тем не менее, эта поблажка несколько компенсируется и сокращением часов, которые сам Сир проводит в обучении послушника. Считается, что ученики, достигшие такой степени мастерства, должны обладать и возможностью для проведения своих собственных исследований без какого-либо контроля со стороны наставника. Как и в случае с большинством современных систем «высшего образования», ученик получает от своего обучения ровно столько, сколько он в него вкладывает.

Тем не менее, Сир может требовать от такого ученика и более квалифицированной помощи. Он может поручить ему проведение большинства ритуалов Таумагургии на регулярной основе, оказание помощи в важных экспериментах или даже поиск смертных жертв для того, чтобы он мог сосредоточиться на своей работе.

Представители иных кланов иногда удивляются, когда я говорю им, что Колдуны редко злоупотребляют своей властью над потомками. Вероятнее всего, это объясняется простым пониманием того факта, что скоро ученик сам станет кровавым магом, а потому было бы неразумно давать ему повод для серьёзных обид. Я не питаю никаких иллюзий насчёт мифической доброжелательности Тремер.

На протяжении всего периода обучения неонаты вынуждены выполнять различные обязанности перед своими хозяевами, и эти обязанности наделяют их правильным отношением к младшим Сородичам, со временем позволяя им найти собственных учеников. Если отойти от разговора о непосредственном обучении, будет разумно упомянуть, что послушники, не достигшие третьего Круга Тайны, не обладают правом начинать разговор с вышестоящими магами (исключения делаются лишь в чрезвычайных ситуациях). В случае с регулярными собраниями членов капеллы послушнику следует беспрекословно выполнять требования своего Сира — до тех самых пор, пока он не достигнет четвёртого Круга Тайны. Если ритуал требует расхода витэ, послушник должен добровольно пролить свою собственную кровь. Это редко выходит за пределы формального требования жертвовать своей плотью ради искусства; мало какие ритуалы действительно позволяют воспользоваться кровью ученика, в то время как эффект создаёт сам наставник. Тем не менее, когда послушник достигает шестого Круга Тайны, даже это последнее требование становится редкостью и начинает носить характер традиции, а не полноценной обязанности.

Продвижение

Тремер отличаются самой формальной и строгой организацией из всех кланов Камарильи, а возможно — даже из всех коллективов, известных миру Сородичей. Я допускаю, что семейные связи Джованни обеспечивают этих некромантов ещё более плотными связями друг с другом, однако, когда речь заходит об исполнении своих обязанностей и порядке, никто с этим не справляется лучше, чем Колдуны. Если вы перешли дорогу одному из Тремер, считайте, что вы бросили личное оскорбление сразу каждому из них — по крайней мере, так утверждают сами Тремер. Я более чем уверен, что они не станут наказывать тех, кто попытается отомстить мне за выходку с этой книгой — в сущности, я удивлюсь, если они не наймут охотника за головами после того, как мой труд разойдётся по обществу местных Сородичей.

Тем не менее, Колдуны действительно начинают формировать чувство принадлежности к клану и своему званию с первых же ночей загробного существования ученика. Помните, что я говорил про эту традицию с испитием чаши, наполненной кровью руководителей клана?

Как бы то ни было, организацию Колдунов трудно назвать хоть сколько-нибудь однородным и универсальным органом. Ни один клан нельзя уподобить футбольной команде, и ни одна организация в мире Сородичей не выполняет приказы лишь потому, что так им повелел капитан. Большинство кланов представляют собой разрозненный коллектив вампиров, связанных только кровью своего прародителя. В этом смысле Тремер куда больше похожи на духовенство или академическое сообщество (или, может быть, даже на секту масонов — если, конечно, верить другим Сородичам. Тем не менее, я бы на вашем месте принимал любые утверждения других вампиров с серьёзной долей сомнения. Разумеется, это правило не распространяется на мой труд).

Как и в случае с другими рангами Колдунов, звание послушника подразделяется на семь Кругов Тайны. По мере того как послушник доказывает своё мастерство и преданность интересам клана, он продвигается по вертикали власти и получает всё больше признания и независимости. Скорость продвижения во многом зависит от достижений послушника, а потому настоящий адепт способен действительно быстро продвинуться по карьерной лестнице. Старейшины кланов внимательно следят за продвижением таких послушников, поскольку, даже невзирая на важность магического таланта, слишком быстрое обретение знаний может указывать на опасно развитую или амбициозную личность послушника.

О да, я знаю, о чём вы думаете. Плохо не проявлять инициативу и плохо её проявлять.

Продвижение через первые два Круга Тайны завязано непосредственно на исследовательской деятельности послушника. Обычно неонату не позволяют достичь второго Круга, пока он не овладеет, по меньшей мере, тремя основными ритуалами Тауматургии. Кандидат на обретение третьего Круга Тайны обязан доказать своё мастерство в использовании эффектов основного пути.

Эти требования не допускают поблажек, и только в крайних обстоятельствах старейшины позволяют их модифицировать. Условия перехода к третьему Кругу Тайны намного гибче, нежели в случае с первыми двумя. Капелла руководствуется мнением самого регента и зачастую проявляет явную субъективность в оценке ученика. Так, я доказал своё право на обретение этого звания, выполнив действия, с которыми справился бы и птенец. Тем не менее, я слышал, что некоторые регенты присуждают звание послушника третьего Круга, не требуя даже этого.

Повышение до четвёртого и пятого Круга Тайны чаще всего подразумевает преданное служение местной капелле наряду с продолжением изучения Тауматургии. В дополнение к демонстрации своих знаний в нескольких достаточно трудных ритуалистических сферах и способности применять действительно эффективные силы своего ключевого пути, ученику необходимо выполнить череду конкретных задач, поставленных его Сиром или регентом. Это может вылиться в выполнение совершенно формальных обязанностей, таких как проведение важной встречи (в случае с послушниками, которым благоволят старейшины), так и в поиск украденных текстов или редчайших алхимических компонентов (в случае с трудными учениками). Предпосылками для достижения пятого Круга Тайны становятся требования, аналогичные требованиям к обладателям четвёртого Круга, хотя к этому моменту послушник, как правило, должен начать изучение второго тауматургического пути.

По достижении четвёртого Круга Тайны послушник уже прекращает служение Сиру. Вместо этого он может уже свободно проводить собственные исследования — разумеется, если только они не противоречат традициям клана. Хотя не каждый регент позволяет послушникам четвёртого Круга создавать собственных потомков, я слышал, что представители пятого Круга и вышестоящие ученики действительно Обращают смертных с позволения руководства.

Если послушнику удаётся достичь шестого или седьмого Круга, это почти всегда означает, что он закончил освоение одного пути и на данный момент хорошо разбирается в силах второго, а может быть, даже третьего пути. Такой вампир может выполнять даже самые сложные ритуалы без посторонней помощи, и скорее всего, часть известных ему формул он открыл сам. Как правило, представители седьмого Круга самостоятельно создали по меньшей мере один тауматургический ритуал. Кроме того, в ряде случаев такой Сородич должен доказать свою преданность клану, а также значимость своей работы для всей капеллы.

Только Лорд или вышестоящий Колдун может предоставить вампиру звание, превышающее седьмой Круг Тайны — то есть назначить его обладателем первого регентского круга. Старейшина основывает своё решение не только на достижениях тауматурга, но и на доступных местах. Регент должен руководить капеллой, а потому, если в данный момент свободных руководящих постов попросту нет (или, по крайней мере,

если такие посты нужно будет оспорить), кандидат вынужден оставаться послушником (даже если фактически он способен на большее) до тех пор, пока ему не представится возможность занять желанное место. По этой причине послушники шестого Круга, как правило, считаются «подмастерьями» магов, в то время как представители седьмого Круга пользуются репутацией полноценных тауматургов, обладающих соответствующими обязанностями и привилегиями.

Передача послушников

Колдуны известны традицией «передачи» молодых послушников в услужение представителям иных капелл. Старейшины клана, как правило, утверждают, будто это даёт послушнику возможность ознакомиться с другими методиками и обрядами, хотя эту наживку глотают лишь самые молодые участники клана. Другая распространённая тактика заключается в том, что регент объявляет присутствие послушника в местной капелле угрозой для Маскарада. Как правило, это наглая ложь — однако, не желая навлечь на себя гнев Князя, большинство послушников отправляются туда, куда велено.

Тремер используют эту тактику уже не первое столетие. Основной целью «передачи» послушников становится самозащита от появления могущественных конкурентов в лице способных учеников. Как ни странно, данная практика часто работает только против самого Колдуна. Опытные и харизматичные тауматурги прибегают к подобной тактике лишь затем, чтобы разослать в разные части своего клана доверенных людей, которые смогли бы собирать для них информацию о других чернокнижниках. Деятельность подобных лазутчиков охватывает всё, от буквального шпионажа и политического маневрирования до похищения результатов магических экспериментов. Учитывая, что вновь прибывшие ученики могут представлять угрозу для капеллы, многие тауматурги намеренно ограждают новичков от сведений о своей деятельности.

Старейшины, занимающие посты регентов, неусыпно следят за тем, какие сведения поступают новым ученикам. Тем не менее, они знают, что послушники должны получить соответствующие знания, а потому даже порицают наставников, слишком скупо делящихся информацией с непроверенными послушниками. Это приводит к одной из сложнейших игр в обмен любезностями, в которой наставник предоставляет ученику достаточно знаний для постепенного продвижения по карьерной лестнице, но недостаточно для того, чтобы тот сумел выявить его сильные и слабые стороны.

В теории, наставник должен привить ученику чувство доверия, которое позже он сможет использовать, чтобы отправить того шпионить уже за его соперниками. В то же время, сам он должен сдержать ответное чувство долга перед послушником, чтобы не подвергать себя опасности со стороны его бывшего наставника, который наверняка уже обеспечил лояльность молодого вампира. В конечном счёте большинство магов решают открыть своим ученикам только самые «безопасные» (то есть, как правило,

хорошо известные) формулы и секреты. Под воздействием этой консервативной системы интриг и политического маневрирования многие ученики чувствуют необходимость проводить любые значимые исследования или эксперименты самостоятельно — хотя должен добавить, что умный наставник всегда сумеет приписать себе достижения ученика.

Послушники других кланов

До сих пор я описывал только тех послушников, в жилах которых течёт кровь самих Колдунов. Тем не менее, я встречал немало Сородичей, ищущих способа овладеть секретами кровавой магии. Как бы то ни было, мне достаточно трудно представить себе Колдуна, который сделал бы выбор в пользу ученика, не принадлежащего к его клану. Чужак просто не сможет принести ему славы в пределах клана. Более того, куда вероятнее, что старейшины даже накажут Колдуна за разглашение важнейших тайн клана Сородичам, не являющимся частью их драгоценной организации — разумеется, при условии, что учитель сумел преодолеть в себе самолюбие и согласился открыть чужаку уникальные тайны кровавой магии. Таким образом, в попытке избежать осуждения любой наставник, решивший принять чужака под своё крыло, делает это тайно.

Я могу предположить, что в обучении представителя другого клана можно найти сразу несколько преимуществ. Прежде всего, капелла не контролирует процесс обучения ученика и предоставляет наставнику куда больше свободы в выборе методов преподавания. Кроме того, наставник может быть уверен, что его лучшего ученика не отправят в другую капеллу для осуществления шпионской деятельности, а потому наставник сможет использовать таланты послушника для укрепления собственной власти — и не только благодаря его мистическим знаниям, но и простым контактам или положению в коллективе Сородичей. До тех пор, пока обучение такого послушника сохраняется в тайне, наставник не обладает формальными обязательствами перед своим протеже, а также не рискует получить социальные или политические санкции за его поступки. Всё это наделяет кровавого мага большей свободой в выборе задач, выполнение которых он может перепоручить своему послушнику.

Наконец, самым большим преимуществом обучения мага, не принадлежащего к числу Тремер, служит его признательность. Большинство Сородичей понимают, каким могуществом обладает магия крови, и знают, как трудно получить доступ к секретам Тауматургии. Проницательный маг, получивший предложение обучить такого послушника, может вести переговоры о тренировке на исключительно благоприятных условиях — хотя большинство преимуществ компенсируются риском навлечь на себя недовольство регента.

Что можно сказать в итоге? Если вы не Тремер, но хотите узнать секреты Тауматургии, — удачи. В целом это возможно, однако совсем, совсем не легко.

Самообразование

Не все претенденты на изучение кровавой магии обладают достаточной властью или влиянием для того, чтобы убедить Колдуна предать собственный клан. И хотя терпеливый Сородич вполне может потратить вечность на уговоры потенциального наставника, некоторые просто решают, что они вполне в состоянии изучить Тауматургию самостоятельно. Даже если предположить, что такие Сородичи смогут набрать все необходимые ресурсы, процесс изучения кровавой магии следует признать одним из самых длительных и опасных. И само собой, он занимает куда больше времени, чем обучение под крылом практикующего тауматурга.

Мало кто выживает в результате проваленных тауматургических экспериментов, а потому Колдуны не слишком-то опасаются, что подобные дилетанты разгласят чужакам великие тайны Тауматургии. Иными словами, если такой адепт не выступает против Тремер напрямую, не похищает тайные тексты из местных лабораторий и не мешает деятельности настоящих магов, Колдуны будут просто его игнорировать. Тем не менее, за талантливыми самоучками большинство Сородичей будут следить с большим интересом — и речь не только о Колдунах, но и о Змеях, Джованни и властолюбивых сторонниках Шабаша.

Самые редкие самоучки в конечном итоге совершают вполне достойные открытия. Освобождённые от строгих требований и традиций герметиков, эти маги иногда натыкаются на пути или формулы, до которых Тремер ещё не дошли ввиду своей консервативности. Тем не менее, ни один Колдун не захочет упустить из рук результаты таких исследований, а потому Тремер могут предложить удачливому самоучке особые привилегии в обмен на подробное описание их неортодоксальных открытий. Само собой, это предполагает, что самоучка оказывается в состоянии защитить свои открытия от более «прямого» подхода по извлечению данных.

Труды по кровавой магии

Библиотеки многих капелл содержат ошеломляющее количество научных и оккультных работ, большинство из которых способны предоставить кровавому магу только крупицы хоть сколько-нибудь полезной информации. Другие труды, такие как записи смертных герметиков наподобие Альберта Великого, Майкла Скотта и Томаса Нортона, занимают почётное место в ряду фундаментальных алхимических работ. Перечень наиболее ценных текстов такого рода включает Различия между душой и духом (Алкинди), Партикулярис (Скотт), К вопросу об алхимии (Магнус) и Opus Muju (Бэкон).

Книги, посвящённые исключительно практике Тауматургии, среди подобных трудов практически не встречаются, а потому Колдуны стараются достать каждый из текстов, сосредоточенных непосредственно на кровавой магии, сразу после того, как они выныривают на поверхность. Как бы то ни было, Тре-

мер доверяют лишь тем трудам, которые были написаны членами их собственного клана; попытка следовать колдовским правилам, описанным представителями других кланов, часто рассматривается как слепая вера в догматы, составленные врагами Тремер.

Несмотря на усилия Колдунов, некоторые из таких работ — или, по крайней мере, череда их надёжных копий — всё ещё остаются за пределами их досягаемости. Умные маги обеспечивают сохранность своих трудов, используя сложные коды или иносказания. Должен заметить, что мне практически не удавалось найти такие работы — последняя новость наверняка доставит немало удовольствия членам моего клана. Учитывая то остервенение, с которыми Колдуны охраняют свои наработки, даже прочтение их заметок становится подлинным упражнением в критической мысли. Большинство молодых послушников записывают свои мысли в обычные дневники или оставляют их на простых обрывках пергамента, однако любой, кто действительно изучал Тауматургию в течение длительного времени, знает необходимые ритуалы и обладает дорогостоящими ресурсами, которые ему следует защитить. Поэтому, если хотите прочитать текст другого Колдуна, убедитесь, что на него не наложено заклинание, которое обрушит на вас языки раскалённого пламени, если вы не успеете произнести условную фразу. Помните, что я говорил о принципе Заражения?

Ниже я перечислил работы, с которыми я знаком сам — как правило, непосредственно, хотя о некоторых я узнал от доверенных лиц. Без сомнения, существует немало других магических гримуаров, однако, как в случае с печально известным Алъ-Азифом, я не могу быть уверенным, существуют ли те или иные книги в действительности — или же они стали побочным продуктом какой-нибудь городской легенды.

Venejicorum Artium Sanguis

Авторство этого произведения принадлежит члену Внутреннего Круга Этриусу. Большинству магов Veneficorum известна как, вероятно, старейшая книга о магии, написанная колдуном из числа Тремер. Этот труд детально описывает многие из ранних экспериментов Тремер и усилия новорождённых вампиров по объединению герметических ритуалов с кровавой магией. Veneficorum отличается понятным языком и здоровым акцентом на описании колдовских процедур, что позволяет лучше понять многие принципы Тауматургии.

Клан Тремер ревностно охраняет все известные копии этой книги, считая, что её прочтение может наделить других Сородичей пониманием самых основ кровавой магии. Считается, что оригинал, написанный на латыни, хранится в Вене — и большинство копий также были написаны на этом древнем языке. Существует и несколько английских переводов, сделанных в начале восемнадцатого столетия. Они носят простое название Искусство колдовства и рассредоточены по североамериканским капеллами. Предполагается, что всего в мире существует одиннадцать латиноязычных копий и пять переводов на английский.

Nominis Inferni

Опираясь на фрагментарные данные, выписанные из древнего текста Nauman'h raakShasa, один чернокнижник тринадцатого века составил этот короткий труд по демонологии. Имя переводчика уже утрачено, как неизвестна и его судьба после написания книги. Насколько я знаю, этот небольшой том, во многом напоминающий брошюру в твёрдой обложке, содержит Истинные Имена нескольких инфернальных созданий, наделённых значительной силой, а также имя одного архидемона.

В мире существует только сам том и одна-единственная его копия. Обе книги Тремер потеряли где-то в пятнадцатом веке, проиграв в схватке с агентами инквизиции или Арканума. До недавнего времени считалось, что труд уничтожен смертными инквизиторами, однако в последние годы появились слухи, что на земном шаре существует, по меньшей мере, ещё одна копия этой работы, в данный момент находящаяся в руках какого-то инферналиста из Центральной Европы.

Das Tiefe Gehemnis

Эта книга является, вероятно, самым распространённым трудом по герметической ветви кровавой магии. Иоганн Клёпфер, член кёльнской капеллы Тремер, написал данный труд ещё в пятнадцатом веке. Хотя изначально работа была составлена на немецком, сегодня она уже переведена на большинство европейских языков, включая английский, французский, итальянский и русский. Переведённую копию этой книги (обычно именуемую просто Тёмная тайна), или, по крайней мере, часть такой копии, можно найти практически в любой капелле Тремер, и почти каждый Колдун в своё время просматривал её страницы.

Книга не только содержит описание большинства основных ритуалов и путей (в том числе Крови и Привлечения огней), но и закладывает основы для понимания ключевых принципов Тауматургии. К сожалению, грубые ошибки, допущенные Клёпфером в объяснении некоторых ритуалов (включая пропуск важнейших шагов по их осуществлению), делают эту работу полезной только для тех, кто уже не первый год занимается Тауматургией. Многие маги считают, что Клёпфер намеренно разбросал по своему тексту такие ловушки для того, чтобы защитить тайну кровавой магии от непосвящённых. Тем не менее, в большинстве капелл копии этой работы усеяны множеством рукописных примечаний и исправлений, добавленных местными тауматургами за прошедшие века.

Дневники Томаса Бремонда

Только одно историческое исследование подробно останавливается на практике вудуистской ветви кровавой магии. Это исследование представляет собой набор из двух дневников в кожаной обложке, составленных в середине 19-го столетия неким Томасом Бремондом, владельцем луизианской плантации сахарного тростника. Бремонд исчез вскоре после окончания Гражданской войны, и многие историки нашего клана считают, что Окончательной смерти его предали бывшие рабы.

Его изолированная капелла состояла только из него самого и единственного потомка, однако Бремонд действительно опирался на вудуистский фольклор чернокожего населения в попытке развить достижения герметической магии. Использование столь необычного источника привело к череде поразительных изменений в технике применения Тауматургии.

Труды Бремонда содержат намёки на эксперименты по освоению Пути искажения, хотя перенял он эту практику от своего Сира или разработал её самостоятельно, остаётся неясным. По слухам, новоорлеанская капелла хранит оригинальные копии обоих дневников, однако официально считается, что никто из местных Колдунов не практикует вуду и не продолжает исследований, начатых Бремондом. Как бы то ни было, существует немало копий этой работы, пусть даже маги и сомневаются в точности некоторых из них.

Восемь дисков

Эта работа также известна как Свято-татственный текст. Первоначально записанный на восьми чёрных дискетах формата 3.5, этот документ, зашифрованный системой ASCII, был посвящён секретам Пути Техномантии и, по слухам, содержал описание ритуалов, связанных с использованием компьютеров и других технических приспособлений. Рассказывают, что описание таких путей и ритуалов отличалось сложной математической природой — а возможно, даже соприкасалось с Каббалой.

В распечатанной форме текст достигает объёма в несколько тысяч страниц. Консервативные старейшины клана смогли уничтожить оригинальные диски, однако существуют многочисленные копии, распространённые в настоящий момент по всей Европе и Северной Америке. Иногда выдержки из этого текста появляются в Интернете (в основном на FTP-сайтах), во многом благодаря усилиям колдунов из числа Анархов.

Два последних раздела особенно пагубны для нашей деятельности. Он не только описал, чем мы занимаемся в смертном мире, но и раскрыл нашу величайшую слабость. Единственная хорошая новость заключается в том, что приведённые им сведения уже значительно устарели. Он не имеет ни малейшего представления о том, кто стоит за уничтожением антитрибу а это значит, что он утратил прочные связи со своим кланом.

И хотя мне трудно подавить жалость при мысли о том, что список жертв, которым я смогу отомстить, заметно сократился, важно отметить, что если этот предатель опубликует другие тексты, они уже не нанесут такого вреда нашему сообществу.

Кровавая магия в реальном мире

На протяжении всей рукописи я сосредотачивался на практике кровавой магии среди Тремер, а также на её роли в клановой иерархии. Старейшины Тремер смогли сформировать вокруг Тауматургии сложное и глубоко скрытное об-

щество, которое помогает им удерживать тайные знания при себе. Однако это не значит, что окружающие редко сталкиваются с колдовскими эффектами Тауматургии.

Совсем наоборот, Колдуны используют магию для того, чтобы распространять своё невидимое господство на всю Камарилью и даже на смертный мир. Ввиду неявных эффектов большинства ритуалов заметить проявления кровавой магии бывает достаточно трудно. Любые действия Колдунов движимы чувством тотальной, почти эндемической паранойи, а потому они стараются действовать по возможности незаметно — за исключением тех случаев, когда они убеждены в абсолютном контроле над ситуацией. Это подводит нас к одной истине, на которой мне следует сделать особый акцент: Колдуны подобным Иллюминатам, которыми манипулирует один-единственный человек, стоящий за ширмой — сам легендарный Тремер.

Посредством кровавой магии Колдуны медленно приводят мир в соответствие со своим видением — и они не из тех, кто согласится утратить подобное могущество. В конце концов, именно ритуальная магия предоставляет Тремер возможность наносить невидимые удары в любое время и в любом месте.

Политические деятели покорно следуют их неслышным приказам и принимают законы, удобные для городской капеллы. Активы фондового рынка перетекают в руки ночных Каббалистов. Иногда это делается в интересах клана, иногда — просто для того, чтобы посмотреть на результат подобной деятельности. Наркобарон утрачивает дар речи под влиянием вудуистского гри-гри, лишаясь возможности вести переговоры, неудобные для Тремер. Пуля, выпущенная из винтовки убийцы, отвергает законы физики, заставляя всё население крупной страны подозревать в убийстве зачинщиков мирового заговора, заручившихся поддержкой правительства.

Даже простые, мирские дела не застрахованы от вмешательства тауматургов. Владелец ночного клуба усиливает вкус напитков посредством алхимии, вызывая самое буквальное привыкание у клиентуры и оставляя всех конкурентов далеко позади. Дорогостоящее лекарство крупной фармацевтической компании временно изменяет состав лекарственных трав на мышьяк (в результате воздействия тауматургов на принцип Симпатии) — а это неизбежно приводит к массовой истерии и сказывается на продажах компании.

И так далее, ad infinitum .

Магия крови служит одним из мощнейших инструментов для манипулирования витэ — и печальная истина заключается в том, что любой Сородич имеет право использовать это орудие в своих целях. Тем не менее, Тремер изменили столь неудобное для них положение, окутав всю ситуацию вокруг Тауматургии зловещими тайнами и погрузив своё общество в бесконечное политическое маневрирование. Камарилья служит прекрасным законодательным органом, позволяющим Колдунам защитить свои знания от угрозы со стороны других тауматургов, а потому даже в настоящий момент они продолжают изменять мир, с тем чтобы когда-нибудь он начал верно служить их нуждам и целям.

Мистические трагедии

В заключение должен отметить, что последние события потрясли само основание тауматургического сообщества. Все практикующие уже столкнулись с последствиями этих трагедий, однако никто из них не потерял столько, сколько Тремер. Судя по всему, магия крови утрачивает свою силу, и чернокнижники из числа Тремер носятся по своим лабораториям, словно тараканы, пытаясь обнаружить причину этого угасания.

Не так давно стало известно об исчезновении антитрибу, переметнувшихся в Шабаш из клана Тремер. Первоначально Колдуны привечали это событие как великое торжество, божественное возмездие за предательство этих изменников. Тем не менее, до сих пор этому событию нет объяснения, и я не раз слышал истории о возвращении древних врагов Тремер. Некоторые подозревают, что клан Цимисхов начал чистки в обществе шабашитов — а может быть, на горизонте ночного мира появилась совсем другая, давно забытая Немезида. Более консервативные члены клана считают, что за истреблением перебежчиков стоят их коллеги Тремер, однако даже они не могут предоставить никаких доказательств — и даже правдоподобного объяснения этим событиям. До меня доходят и ещё более странные, почти немыслимые истории: будто вернулись Салюбри, проснулись Старцы и тому подобное.

У Колдунов складывается впечатление, будто ослабевает сама ткань магии. Ритуалы, когда-то считавшиеся безопасными и стабильными, ныне включают в себя элемент неопределённости. Ассамиты каким-то образом освободились от многовекового проклятия, у истоков которого стояли величайшие маги Тремер — стоит ли говорить, что у подобного случая не было прецедентов? Разумеется, Колдуны предприняли определённые шаги по возвращению силы проклятия, однако ни один из них не дал результатов. Всё это вынуждает нас предположить, что либо Тремер потеряли часть знаний, некогда открывших им доступ к этому ритуалу, либо само колдовство потеряло силу. Некоторые даже считают, что это проклятие отличалось могуществом, которое трудно приписать даже кровавой магии — и что в действительности основанием ритуала служило нечто совсем иное.

Никто не знает, что означают подобные инциденты. Тремер отступили в тень своих мрачных капелл, стараясь найти ответ в недрах столетних библиотек. Многие просто спрятались. В стенах залов, окутанных полумраком, начали раздаваться шёпоты. Эти шёпоты трудно уловить, не напрягая слуха — и они всегда содержат одно-единственное слово:

«Геенна».

Глава Третья: Пути Магии

Эта глава обозревает несколько менее известных (но тем не менее достоверно переданных) путях и ритуалах Тауматургии. Эти новые тауматургическии силы подходят для любой истории, неважно находятся ли они в руках персонажей игроков или массовки рассказчика.

Все силы, напечатанные далее используют основную Тауматургическую систему, представленную на стр. 178 и 182–183 Vampire: The Masquerade. Некоторые из этих сил были обновлены из предыдущих изданий Вампиров, но большинство новые. Это не в коем случаи не полное собрание возможностей тауматургии, а скорее точка отсчёта для игроков из которой их персонажи выучат кровавые секреты магии Тремер и Рассказчиков которые с помощью жутких страхов подчеркнут свои истории. В теории, возможности Тауматургии не имеют ограничений, и её эффективность в руках персонажа определяется только пониманием искусства.

Пути Тауматургии

Изучая Тауматургическии Пути

После освоения своего основного пути, многие Тауматурги продолжают изучать тайные силы вселенной. Выбор вторичного пути — это смесь личных предпочтений и доступности предпочитаемой магии. В клане Тремер желание изучать пути и ритуалы всё время растёт из-за того, что престиж и уважение внутри клана напрямую зависят от магических сил. Несмотря на это, Тауматургу требуется настойчивость и самоотверженность в погоне за их магии крови.

Обучение вторичному пути Тауматургии требует либо Ментора которому известен желанный путь либо оккультный материал который содержит составляющие сущность знания для дешифровки магии. Без доступа к одному

из этих источников, персонаж не может изучить фундаментальные основы пути, хотя трауматург и может создать путь из обрывков знаний (с нуля). Этот вариант требует очень много времени.

Для трауматурга путь открытия слухов о возможных наставниках и потерянных арканах может оказаться интересным и захватывающим. Поиски особой и редкой информации могут быть долгими и трудными и возможно перерастут в отдельную историю.

Как всегда, последнее слово остается за рассказчиком в вопросах может ли персонаж изучить — или даже найти — знания, которые ищет.

Создание новых путей тауматургии

Создания нового пути намного сложнее, чем исполнение любого другого аспекта магии, даже создание новых ритуалов. Чтобы создать новый путь тауматург должен иметь минимум 5 Оккультизма и Тауматургии. Также, проводя исследование неизвестного, Тауматург должен иметь доступ к убежищу с лабораторией.

Игрок создаёт пусть таким, каким бы хотел его видеть (включая эффекты и их длительность и.т.д.) и передаёт Рассказчику. Разумно, что все силы из нового пути должны быть приурочены к одной теме. Путь не должен являться набором разных, не связанных между собой, сил, которые хочет получить игрок. Хорошим правилом для определения уровней мощности сил является сравнение со способностями того же уровня другого пути. Рассказчик определяет, приемлем ли новый путь или нет. Если нет, то он может модифицировать его как хочет или завалить его окончательно (после пары месяцев исследований персонажем).

Далее Трауматург начинает длительное действие, и бросает Интеллект + Оккультизм (сложность 5+ уровень который он исследует) требуется 5 успехов. Каждый раз, когда игрок делает бросок, он также должен потратить 5 пунктов крови за каждый уровень сил что он изучает. Эти пункты крови не обязательно должны тратится мгновенно, но должны быть в наличии (предполагается, что он поглощает и тратит их по необходимости во время исследований). Каждый бросок представляет год исследований и экспериментов, с успехом позволяющий персонажу развить один единственный уровень пути. Каждый уровень пути повторяет этот процесс, а изучаемые идут последовательно. Персонаж не может изучить следующий уровень пути, предварительно не создав и изучив его. Бодча любой из бросков обнуляет все набранные успехи, полученные для создания нового уровня пути до нуля. Обычно, требуются годы для разработки нового пути от начала и до конца, но путь к знаниям и могуществу не из простых.

Для примера: *Вивиенн решила создать и изучить новый путь на основе принципов эмулирования «Исцеление Верой» (faith healing). Рассказчик одобряет этот путь, игрок Вивиенн, Марк, делает бросок Интеллект + Оккультизм и тратит 5 пунктов крови. У Вивиенн Интеллект 3 и Оккультизм 5 поэтому Марк бросает 8 кубиков. Сложность броска чтобы открыть секреты первого уровня 6 — Сила первого уровня +*

стандартная сложность 5. Марк выпало 9, 8, 6, 6, 6, 4, 3, 3: Пять успехов. Всего за один год Вивиенн расшифровала первый уровень пути «Исцеления Верой», и Марк тратит очки опыта чтобы они изучила его. Позже Марк захотел узнать может ли Вивиенн раскрыть дальнейшие секреты тауматургического исцеления. Он снова бросает 8 кубиков и тратит 10 пунктов крови, на этот раз одерживает 3 успеха (против сложности 7, на втором уровне силы) что значит, что Вивиенн всё ближе, но ещё не завершила формулу. На следующий год, Марк снова бросает кубики, тратит 10 пунктов крови, но бодчит бросок. Три успеха Вивиенн испаряются — она должно быть допустила какую-то ошибку или упустила из вида некое свойство Вите. Если Марк хочет продолжить изучение этого пути ему придётся начать заново изучать Второй уровень пути.

Новый Путь требует траты 7 очков опыта на изучение первого уровня и в 4 раза больше за каждый последующий. После того как Тауматург разработает и изучит каждый уровень, Маг может обучать ему других по обычной цене Тауматургического пути.

Тауматургические пути

Тремерам знаком ряд Путей, которые не так широко известны, как те, что приведены в основной книге правил или в руководствах по Камарилье и Шабашу. Рассказчик в своих хрониках, на свое усмотрение, может сделать их как общедоступными, так и ограниченными по доступу, хотя обычно почти все Пути известны или доступны отдельным предста-

вителям клана Тремер в любом значительном городе (если не сказано об обратном).

Алхимия (Alchemy)

Истоки Тауматургии частично лежат в практике ранней герметической алхимии, которая занималась изменением свойств выбранных образцов. Кроме того, немалая часть кодифицированной структуры Тауматургии и ее базовых принципов весьма схожи с алхимическими.

Однако в течение почти тысячелетия, которое прошло после первых опытов Тремер в магии крови, алхимия была заброшена. Современные технологии делают возможным почти все, что может делать этот путь, и даже много большее — скажем, куда проще и надежнее добывать золото в шахте, чем создавать его, преобразовывая другие вещества. Впрочем, старые привычки среди вампиров умирают с трудом, и клан Тремер — не исключение. Немногочисленные старейшины по-прежнему практикуют этот путь, и некоторые из них продолжают преподавать его своим потомкам, чтобы проиллюстрировать основные принципы современной магии крови.

Система: Количество успехов в броске активации определяет, насколько радикально тауматург может изменить форму указанного вещества. Ему не обязательно тратить все успехи — тауматург, желающий произвести лишь простое изменение, не обязан превращать свинец в золото, если набрал пять успехов. Однако тауматург должен набрать хотя бы минимальное требуемое количество успехов, чтобы произвести желаемый эффект.

Для превращения одного элемента в другой нужно быть знакомым с обоими элементами. Никто не сможет внезапно превратить гелий объемом с воздушный шар в сферу из твердого титана, если ни разу не имел дела ни с одним из этих веществ. Простого знания атомного числа недостаточно, чтобы настолько радикально исказить законы природы. Но стоит отметить, что «Алхимия» не делает различия между природными и искусственными веществами — она воздействует на эйнштейний с той же легкостью, что и на углерод.

Учтите также, что этот путь вышел из употребления, потому что в нынешние ночи он куда менее полезен, чем в прошлом. Преобразование создает «образцы», а не настоящие мировые ресурсы, и их нельзя разделить на меньшие части. Кусок золота — это кусок золота, при попытке вычеканить из него монеты, он превратится в кучу бесполезной грязи. Прежде чем вы зададите вопрос — да, это значит, что Тремер-анарх не сможет создавать атомные бомбы, превращая ботинки князя в уран. Но ничто не мешает превратить свинец в золото и продать этот кусок золота кому-то еще — caveat emptor! («Пусть покупатель будет бдителен» — лат.)

Примечание: Рассказчикам рекомендуется применять этот принцип и к использованию «Пути Сотворения». Персонажи, пытающиеся призвать «антивещество» или магически создать оружие массового поражения, должны быть мягко, но обоснованно разочарованы.

Кроме того, применение этого пути предполагает, что тауматург работает с элементами в лабораторной (или хотя бы контролируемой) среде.

Ни один вампир не сможет идти по улице и одним лишь прикосновением превращать в гелий железо в крови прохожих.

Знание вампиром «Алхимии» определяет, насколько сильно он может менять указанное вещество.

• Простое изменение агрегатного состояния — твердое в жидкое, жидкое — в газообразное и т.д.

•• Сложное изменение состояния — жидкое в конкретную форму твердого, разделение воды на облака несвязанного водорода и кислорода и т.д.

••• Сложные изменения состояния — воду в пригодный для дыхания 0_2 и свободный H_2, разделение смесей на отдельные элементы и т.д.

•••• Небольшие изменения в строении, вроде увеличение или уменьшение атомного числа элемента на пять от изначального значения.

••••• Сверхъестественное изменение структуры, вроде превращения свинца в золото или азота — в радий.

Биотауматургия (Biothaumaturgy)

Говорят, что истоки этого причудливого пути кроются в тайных книгах загадочной Черной Руки. В течение последних нескольких лет сокровенные тайны пути распространились среди некоторых кабалов Тремер, которые видят в нем странную смесь герметической науки и генетики. Биотауматургия занимается управлением энергией жизни. В лабораториях, увлеченных биотауматургов можно найти странных, почти мифических существ, настоящих чудовищ Франкенштейна и еще менее здоровых созданий. Хотя этот путь и не считается «табуированным», Биотауматургия тем не менее кажется чуждой и неприятной тем, кто наблюдает ее результаты.

Биотауматургия не требует траты пунктов крови для создания своих магических эффектов. Вместо этого, на произведение эффектов данного пути на первом и втором уровнях требуется одна неделя на каждый уровень, а с третьего по пятый уровень пути — один месяц на каждый уровень. Скажем, для создания эффекта первого уровня пути потребуется одна неделя, а для эффекта третьего уровня — пройдет три месяца, прежде чем опыты биотауматурга принесут плоды.

Биотаумтатургия также требует, чтобы у тауматурга была лаборатория, где он может проводить свои эксперименты. Там вполне может быть просто хирургический стол и пара острых ножей, хотя может быть и настоящая лаборатория «безумного ученого» из дешевой фантастики, заполненная исходящими паром перегонными кубами и искрящимися генераторами. Рассказчику рекомендуется модифицировать сложность бросков Биотауматургии персонажа, если у него отличная лаборатория, или если оборудование крайне примитивно. Работа в плохо оснащенной лаборатории может увеличить сложность на два, а первоклассное оборудование может понизить сложность на два.

• Тауматургическая Экспертиза (Thaumaturgical Forensics)

Тауматург может взять образец ткани у живого, мертвого или не-мертвого существа и узнать его отличительные характеристики. Из образца можно извлечь массу сведений, в том числе и данные, которых не способна дать «номральная» судебная экспертиза и генетика, вроде возраста, поколения, клана и т.д.

Система: Каждый успех в броске активации дает один элемент сведений о субьекте, который может быть живой, не-живой или мертвой сущностью, в том числе и растением (но не может быть неодушевленным объектом). Эта информация ограничена физическими характеристиками субьекта — «Тауматургическую Экспертизу» можно применять, чтобы определить пол, клан, следы диаблери и тому подобное, но она не расскажет, совершил ли субьект убийство, или куда он спрятал свое личное имущество.

•• Тауматургическая Хирургия (Thaumaturgical Surgery)

Тауматург использует свои знания магии и физиологии, чтобы усилить регенеративные возможности тела. Даже самые тяжелые раны можно исцелять куда быстрее при помощи этого чародейского искусства.

Система: Каждый успех в броске игрока позволяет тауматургу «конвертировать» один уровень повреждений в менее тяжелый. Аггравированные повреждения становятся летальными, летальные становятся ударными, а ударные превращаются в легко проходящую после сна измотанность (и исчезают вообще). Примите во внимание, что сама хирургия не занимает упомянутых выше двух недель, но период выздоровления длится указанное время.

••• Малое Анимирование (Lesser Animation)

Тауматург мистически наделяет мертвую форму жизни магической энергией и дает ей рудиментарный набор инструкций. Получившееся существо выполняет приказы совершенно буквально; биотауматурги применяют эту способность, чтобы населить свои убежища бессмертными сторожевыми псами и другими, более причудливыми, «домашними животными».

Система: Эта способность действует на растения и простых животных — ничего сложнее, чем одно дерево или собака за одно применение «Малого Анимирования». Если эффект срабатывает, оживленному созданию можно отдать приказ из одного предложения, который оно будет выполнять, пока его не уничтожат. Можно даже слегка изменять существо — колючий куст может ожить и медленно двигаться в направлении незваных гостей, чтобы опутывать их, а оживленная кошка может получить набор более крупных, постоянно выдвинутых когтей, наносящих дополнительные повреждения. Конкретные детали следует разрабатывать совместно с Рассказчиком.

Существа, оживленные подобным образом, обладают своим изначальным значением Силы и Выносливости, а их Ловкость падает на единицу (но никогда не ниже 1). Социальные и Ментальные атрибуты считаются равными нолю. Количество уровней здоровья существа равно половине того, что было у него при жизни (округление вверх).

Существа, оживленные подобным образом, немедленно рассыпаются в прах, если попадают под солнечный свет, и получают двойной урон от огня.

•••• Большое Анимирование (Greater Animation)

На данном уровне тауматург развил свое понимание до такого уровня, что способен оживлять более сложных существ. При помощи этой способности можно наделять «искрой жизни» даже тела людей и крупных животных — говорят, что у одного биотауматурга в Египте есть пара оживленных слонов, которыми он терроризирует своих врагов.

Система: Эта способность работает точно так же, как и «Малое Анимирование», но позволяет вампиру оживлять более сложных существ. Некоторые формы жизни, возможно, лежат за пределами возможностей этого эффекта, «кит-зомби» — звучит довольно глупо, но единственным ограничением является лишь дозволение Рассказчика. Эта способность также позволяет слегка изменять субьектов, или позволяет сильно изменять младших субьектов. Например, оживленный человеческий труп может быть оснащен костяным крюком вместо руки, а крыса может рбрести способность летать на паре кожистых горгульеподобных крыльев, изготовленных из костей и кожи птиц и младенцев.

Люди, оживленные подобным образом, не сохраняют ничего от своей изначальной личности. Этот эффект просто оживляет труп; он не воссоединяет дух с телом.

••••• Разумное Творение (Cognizant Construction)

Вершина Биотауматургии, эта способность наделяет мертвое существо, оживленное при помощи одного из младших эффектов данного пути, подобием разума, которым оно обладало при жизни. Оживленные животные наделены злобной смекалкой, а высшие формы жизни обретают способность мыслить логически, а не выполнять механические команды.

Система: Хотя эта способность и наделяет оживленное существо зачатками разума, оно, тем не менее, продолжает выполнять команды, отданные его создателем. Существо, оживленное при помощи «Разумного Творения», обладает Ментальными Атрибутами на единицу меньше, чем при жизни (но никогда не ниже 1). Таким образом нельзя создавать гениальную нежить, но итоговый эффект таков, что создается оживший монстр, способный мыслить. Разумное Творение не будет бездумно сражаться до второй смерти, если увидит более удачный или мудрый способ победить врагов, и способно решать и другие логические задачи.

Сосредоточенный Разум (The Focused Mind)

Разработанный Тремером-каббалистом, этот малоизвестный путь Тауматургии существует уже несколько столетий и изучается немногочисленными избранными. Практикующие «Сосредоточенный Разум» серьезно увеличивают скорость своего мышления, что позволяет им лучше разбираться в проблемах и ситуациях. Освоив этот путь, Тауматурги, уже обладающие тренированным разумом, становятся ужасающе могущественными в мыслительной сфере.

В отличие от большинства видов Тауматургии, для активации способностей этого пути не нужно никакого действия, хотя по-прежнему необходима обычная трата крови и бросок Силы Воли. Каждую из этих способностей можно применять лишь один раз за ход.

• Готовность (Readiness)

Применение «Готовности» позволяет колдующему быстрее разобраться в сложной ситуации. Повышенная ясность сознания просветляет колдующего, позволяя ему лучше реагировать на меняющиеся обстоятельства и наделяя повышенной мудростью.

Система: Эту способность можно применять лишь на самого тауматурга. Каждый успех в броске активации добавляет один кубик к особому запас кубиков до конца хода. Эти кубики можно исполь-

зовать на любой бросок, основанный на Сообразительности, который маг предпринимает в течение данного хода. В качестве альтернативы, каждый кубик, отнятый от этого запаса кубиков, добавляет единицу к значению инициативы ко дующего.

•• Сосредоточение (Centering)

Обратившись к этой способности, тауматург погружает субьекта во внезаное, глубокое состояние покоя, прошептав ему умиротворяющие слова.

Находясь в подобном покое, цель способна лучше сосредоточиться на непосредственной задаче, игнорируя все, что отвлекает и раздражает, в том числе и серьезные телесные повреждения.

Маги, опасающиеся впасть в Безумие, часто применяют эту способность на себя, чтобы достичь состояния спокойствия, заглушая эмоции.

Система: Эту способность можно применять на любого субьекта в пределах слышимости тауматурга, и она действует один ход за каждый успех в броске активации. В течение этого периода цель неуязвима для любых эффектов, которые уменьшают ее запасы кубиков. Сюда относятся штрафы от ран, модификаторы ситуаций и Дисциплин. Однко модификаторы сложности в этот период по-прежнему действуют.

Вдобавок, из-за неестественного спокойствия, которым наделяет эта способность, цель получает два дополнительных кубика на все попытки сопротивляться Безумию. Можно даже усмирить смертоносную ярость Люпина, если в броске активации набрано пять или больше успехов.

••• Однозадачный Разум (One-Tracked Mind)

Распространив свои способности на окружающих, тауматург может зациклить субъекта на одном действии. Однозадачность жертв такова, что они игнорирую все остальное, что происходит вокруг них. Этой способностью легко отвлекать охранников, поскольку их внимание зацикливается на чем-то ином, а исследование становится ревностным, сосредоточенным занятием. В разговорной речи о применении этой способности иногда говорят «пустить кого-то по рельсам».

Система: Эта способность может действовать на любого, кто может слышать тауматурга. Успешный призыв делает цель неспособной разделять запасы кубиков для дополнительных действий и менять тактику после того, как действие было заявлено. В качестве побочной выгоды, сложность действия уменьшается на единицу. Вдобавок, прочие действия, которые предпринимает жертва (скажем, при помощи «Стремительности) во время работы этого эффекта, должны проистекать из начального действия, поскольку она всецело сосредоточена на той же мысли. Длительность действия «Однозадачного Разума; — одна сцена при использовании вне боя, в противном случае продолжительность уменьшается до одного хода за каждый успех в броске активации.

•••• Двойственное Мышление (Dual Thought)

Благодаря суровой концентрации, которая требуется для изучения Тауматургии, многие Тремер способны быстро и эффективно брать ситуацию под контроль. При помощи этой способности тауматург без проблем может разделять свое внимание между двумя совершенно разными проблемами. «Однозадачный Разум» приковывает внимание субъекта к одной цели. «Двойственное Мышление» распространяет концентрацию тауматурга до способности сосредотачиваться на двух целях одновременно.

Система: Успешное применение «Двойственного Мышления» позволяет персонажу предпринять дополнительное действие в его ход. Применение ограничено ментальными действиями, будь то использование Дисциплин, вроде «Прорицания» или «Тауматургии», или анализ некоей проблемы. Если персонаж использует оба действия для решения проблемы, у него есть два отдельных запаса кубиков, к которым он может обращаться. Эти два действия производятся одновременно, в соответствии со значением инициативы персонажа.

••••• Совершенная Ясность (Perfect Clarity)

«Совершенная Ясность» приносит тауматургу дзен-подобный миг неограниченного прозрения. Достигается состояние чистой сосредоточенности, мысль и действие становятся едины, и на мага-Сородича снисходит полное спокойствие мысли. Ясность сознания защищает тауматурга от воздействий, как внутренних, так и внешних; даже Внутренний Зверь не способен вырваться на волю.

Некоторые мастера этой способности сравнивают ее с состоянием Голконды (в теории, разумеется), но верхушка клана Тремер отрицает подобные домыслы, точно также, как высмеивает и само существование Голконды.

Система: Действие этой способности длится одну сцену. В течение этого периода сложность всех действий тауматурга уменьшается на два. Сородич неуязвим для Безумия и Ротшрека любого происхождения, в том числе и сверхъестественного. И наконец, любые попытки контролировать персонажа или влиять на него получают к сложности +2, в том числе и эффекты Присутствия и Доминирования.

Путь Домашнего Очага (The Hearth Path)

Для тех Тремер, что обитают в отдельных убежищах, секретность — превыше всего. «Путь Домашнего Очага», похоже, вырос из совокупности ритуалов, созданных, чтобы защитить неприкосновенность святая святых вампира. Жилища, защищенные этими эффектами, часто обретают славу «проклятых» домов и тому подобного. Однако Тремер активно настаивают, что подобная слава помогает защитить Маскарад, а не подвергает его опасности. Когда люди убеждаются, что дом — это всего лишь дом со зловещей атмосферой, они корят себя за то, что были так глупы, чтобы поверить в привидения.

• Вестник Гостя (Guest's Herald)

Эта способность, будучи примененной на дверь или иной портал, вызывает слуховой или визуальный эффект, который предупреждает Тремер о том, что кто-то прошел сквозь портал. Таким образом вампиру становится известно о том, что кто-то зашел в его жилище, и он может разбираться со вторгшимся так, как посчитает нужным.

Система: Этот эффект действует 24 часа. Сигналом может быть что угодно, по выбору тауматурга — особенно громкий скрип, склонность двери оставаться приоткрытой, или даже что-то совершенно несвязанное, вроде вращения графина в другой комнате. В любом случае, эффект неизменен — он всегда выглядит или звучит совершенно одинаково. Эффект проявляется всякий раз, когда кто-либо кроме тауматурга пересекает зачарованную область. Присутствует ли вампир, чтобы наблюдать за эффектом, не имеет значения.

Учтите, что сложные вереницы событий находятся за пределами возможностей этого эффекта. Ритуал не запустит в действие сложную многоступенчатую «ловушку» (хотя и может активировать первую ее часть), и не направит на дверь выстрел из дробовика. Это простые, малозаметные, кратковременные эффекты.

•• Приказ Хозяина (Master's Order)

Тауматургу известно, где в его жилище лежит каждая вещь. Он знает, куда положил важную книгу, в каком ящике стола находятся ключи от его сейфа, и где спрятаны его зачарованные деревянные колья. Он знает об этом даже тогда, когда не знает…

Система: Если этот ритуал успешен, в течение сцены тауматург в точности знает, где находится любой указанный предмет, если тот расположен в его жилище. Это знание распространяется лишь на неодушевленные предметы — таким образом нельзя установить местоположение своего потомка. Вдобавок, предмет должен принадлежать самому Тремер; нож убийцы таким способом найти нельзя, как и вещи другого индивидуума. Однако вещь, которую Тремер украл, найдется без проблем.

Эта способность действует лишь в жилище Тремер, где он отдохнул хотя бы один день, прежде чем активировать этот эффект.

••• Гармония Разногласия (Rhyme of Discord)

Вампир может наполнить свое убежище атмосферой замешательства. Эта способность воздействует на умы незваных гостей, заставляя их блуждать в убежище вампира, терять направление и неверно запоминать конкретные детали, вроде того, какие предметы находятся в помещениях и как они расположены.

Система: Все персонажи, кроме тауматурга, безнадежно теряются в его жилище, вне зависимости от того, насколько оно мало. Вдобавок, оказавшись внутри, они не могут запомнить даже самые мелкие детали, касающиеся помещения. Даже если вторгшийся пытается следовать за Сородичем или преследовать его по жилищу, он будет терять направление, делать неверные повороты и т.д. Этот эффект действует в течение полных 24 часов, но запутанные воспоми-

нания остаются в памяти до тех пор, пока гость не посетит жилище, когда оно не будет находится под защитой охранных чар.

•••• Портал (Tetportal)

Будучи хозяином своего жилища, вампир может быстро преобразовывать его так, чтобы дверные проемы вели не в те помещения, к которым физически привязаны. Например, дверь спальни может внезапно вывести в кабинет, а из глубокого подземелья трансильванской темницы можно пернестись на башню того же замка. Тауматурги находят это полезным, как в смысле удобства — есть ли лучшие способы достать книгу из подвала, находясь на третьем этаже? — так и в качестве путей к отступлению.

Система: Этот эффект действует до восхода солнца. Стоит тауматургу лишь пожелать, и он может пройти сквозь одну дверь в своем убежище и немедленно перенестись в любое другое помещение этого же убежища, по своему выбору. Любой, кто проходит вслед за ним в ту же дверь, окажется в помещении, в которое дверь ведет по-настоящему.

••••• Откровения Котла (The Cauldron's Rede)

Этот эффект наделяет жилище мага примитивным сознанием. Пока его жилище находится под этими чарами, тауматург может расспросить любой из предметов в его убежище о конкретных событиях, которые происходили внутри. Зеркало может рассказать о сговоре гостей фойе, диван может открыть шалости, творившиеся в спальне, а самый жалкий кухонный коврик может сообщить о величайшем вероломстве, замышляющимся в гостиной.

Бытовые предметы могут поведать магу обо всем, что происходит в жилище (или в пределах поля зрения снаружи, поскольку окна тоже способны «видеть»).

Система: Этот эффект действует до рассвета. Вампир должен вслух задавать вопросы предметам своего убежища, если желает получить от них информацию. Лишь в случае серьезной опасности, вроде надвигающегося нападения или пожара, голоса жилища сами обратятся к Сородичу.

Управление Смертной Оболочкой (Mastery of the Mortal Shell)

Тауматург, практикующий «Управление Смертной Оболочкой», исследует основополагающие функции тела, добиваясь контроля над физической деятельностью субъекта. Младшие эффекты этого пути неуклюжи в своем стремлении контролировать тело, но постепенно становятся более точными и всеобъемлющими.

В былые ночи «Управление Смертной Оболочкой» было создано в помощь в преследовании Тзимици и Гангрелов, враждовавших с Тремер, но ее применение расширилось, чтобы обеспечить подчинение порабощенных Горгулий после их первого восстания. Эффекты данного пути дали основу для множества сказок о проклятиях ведьм и одержимостях.

Если не указано иного, эффекты «Управления Смертной Оболочкой» длятся количество ходов, равное числу успехов, набранных тауматургом в броске активации.

• Головокружение (Vertigo)

Тауматург вызывает небольшую потерю ориентации и головокружение при помощи едва заметных манипуляций в теле объекта. Хотя физический дискомфорт является временным и малозначительным, бывало, что Тремер применяли эффект против своих социальных соперников в самое неподходящее время, вынуждая тех терять свой апломб.

Система: Прикосновение тауматурга (возможно, требующее проведения атаки Борьбы, по усмотрению Рассказчика) вызывает у жертвы дезориентацию. На время работы «Головокружения» все физические действия субъекта получают +1 к сложности. Последующие применения этого пути могут увеличить длительность, однако сложность не поднимется более, чем на +1. Рассказчик может накладывать любые другие уместные эффекты, такие, как акрофобия или агорафобия.

•• Искажение (Contortion)

Всего лишь прикосновением тауматург заставляет мышцы жертвы непроизвольно сокращаться, вызывая судороги. Этот эффект всерьез мешает субъекту сосредоточиться, и делает пораженную конечность непригодной для дела.

Система: Физически соприкоснувшись с одной из конечностей цели, тауматург делает конечность бесполезной на время действия «Искажения». Если прикосновение не гарантировано, выбор конкретной конечности производится в соответствии с правилами по нацеливанию (см. Vampire the Masquerade Revised, стр. 209). Ставшая бесполезной нога может затруднить сохранение вертикального положения. Деформированная рука бессильно свешивается вдоль тела субъекта. Поражение головы приводит к потере дара речи и увеличивает сложность всех социальных бросков на три, поскольку лицевые мышцы бесконтрольно дергаются.

Тауматург может воздействовать на себя самого, заставляя собственные мышцы сжаться, словно тиски. Каждый успех на единицу увеличивает сложность попыток вырваться из хватки или захвата. Это крайне полезно вовремя кусательной атаки или удушения, поскольку делает тщетными любые попытки уйти, и данный эффект можно применять и на других таким же «благотворным» образом.

••• Припадок (Seizure)

Подобно нервному расстройству, этот эффект заставляет тело биться в приступе конвульсий. Все мышцы тела непроизвольно сжимаются, у жертвы изо рта идет пена, и спазмы вызывают у нее адские муки. Смертный может даже задохнуться до смерти, если его собственный язык перекроет ему доступ воздуха.

Система: Легкое прикосновение познакомит любую жертву с крайне неприятными эффектами этой способности. На время припадка тело жертвы корчится, искривляясь до полной неспособно-

сти двигаться. Жертвы получают штраф в четыре кубика на все действия. Жертва также получает каждый ход один уровень ударных повреждений, когда ее тело неестественно изгибается, хотя этот урон является поглощаемым.

•••• Отказ Тела (Body Failure)

Тауматурги, владеющие этой устрашающей способностью, обретают поразительное понимание работы тела, что позволяет им полностью отключать функции его систем. Эта внезапная биологическая перегрузка часто оказывается фатальной для смертных и калечащей для других сверхъестественных существ. «Отказ Тела» веками применялся, чтобы поражать жертв «естественным» и не привлекающим внимания образом. Многие случаи «паралича со смертным исходом» и естественных смертей вполне могут быть результатом работы опытного тауматурга.

Система: Этот эффект может воздействовать на любую цель, которую тауматург способен видеть. Успешная активация этой способности приводит к эффектам, напоминающим «Припадок», с той лишь разницей, что урон, из-за полного отказа органов,— летальный (и, таким образом, не поглощается смертными). Вдобавок, жертва страдает от штрафа в пять кубиков на все действия. Сородичи с равным успехом подвержены действию «Отказа Тела», их мышцы сокращаются, и активность мозга становится непостоянной. Однако, будучи вампирами, они могут поглощать повреждения, которые вызывает у них данный эффект.

••••• Марионетка (Marionette)

Тауматург, активировавший «Марионетку», обретает такую власть над телом, что может магически захватить контроль над другим существом и управлять его действиями по своему усмотрению. Хотя этот контроль не настолько точен, как прямое управление при помощи «Одержимости» Доминирования, тело самого тауматурга во время управления не так уязвимо. Если контроль установлен, жертва «Марионетки» находится в полной власти тауматурга, вынужденная быть его абсолютной пешкой. Подобно тому, как Джеппетто дергал ниточки Пиноккио, так и тауматург подчиняет жертву своей воле.

Система: Тауматург может воздействовать н любую цель в пределах своего поля зрения и должен все время поддерживать визуальный контакт с жертвой, чтобы эффект действовал. Субъект может сопротивляться эффекту «Марионетки» броском Выносливость + Стойкость (сложность равна Силе Воли тауматурга), когда заклинатель пытается захватить контроль. Каждый успех, полученный в этом броске, уменьшает продолжительность действия «Марионетки» на один ход. Жертвы, у которых нет «Стойкости», не обладают достаточной физической устойчивостью, чтобы противиться этому эффекту.

На время работы этой способности тауматург может заставить жертву выполнить любое физическое действие. Однако, в связи с природой данного управления, сложность всех действий

жертвы увеличивается на два. Концентрация, которая необходима для данного эффекта, также увеличивает на два и сложность всех действий самого тауматурга, предпринимаемых, пока он манипулирует жертвой. Новое применение этой способности увеличивает длительность магического контроля.

«Марионетка» не забирает у жертвы способность осознавать, а лишь физический контроль над телом. Находясь под управлением тауматурга, жертва понимает, что поступки не являются ее собственными, что ими управляет какая-то внешняя сила.

Онейромантия (Oneiromancy)

Хотя порченая магия снов «Пути Морфея» использовалась Шабашем в течение десятилетий, изначальная наука гадания, на которой он основан, была давно хранимой тайной Тремер. Онейромантия, ворожба, корни которой лежат в дремотном состоянии сознания, по сути основывается на древнегреческих философиях гадания. Тремер, перенявшие это древнее колдовство, преобразовали его в путь Онейромантии вскоре после превращения в магов-вампиров.

После недавнего разгрома шабашевских отступников-Тремер «Путь Морфея» перестал быть распространенным знанием, и Онейромантия больше не несет на себе клейма, которое некогда ассоциировалось с теми, кто занимается ею. С приближением Геенны старейшины клана Тремер пересмотрели пренебрежительное отношение к Онейромантии в клане, пытаясь получить больше сведений о разворачивающихся событиях.

Для применения любой из этих способностей требуется хотя бы пять минут на чтение знаков, и на это время Колдун впадает в транс, наплминающий сон. Он осознает происходящее вокруг лишь частично и может «проснуться» в любое время, но в течение трех ходов будет страдать от таких же штрафов, как если бы проснулся днем (максимальный запас кубиков равен значению Человечности). Способности Онейромантии можно применять и тогда, когда тауматург находится в торпоре.

• Знаменя (Portents)

При помощи эфемерных фрагментов собственных снов маг может попытаться прочесть свое ближайшее будущее. Во сне онейромант обращается к образам снов, мелькающих в подсознании. Проснувшись после ворожбы, каинит может изучить значение видений. Хотя эти видения прошлого и будущего неизменно туманны, они часто обеспечивают важными проблесками прозрений о значительных событиях.

Система: Эту способность Онейромантии необходимо применять сразу же после пробуждения, и тауматургу требуется 10 минут на то, чтобы прочесть знаки. При успешном броске активации Рассказчик выдает аллегорические (а иногда и буквальные) разрозненные образы сна, касающиеся одного грядущего события, имеющего отношение к онейроманту лично. Что за событие — остается всецело на усмотрение Рассказчика, и многочисленные применения «Знамений» могут привести к одному и тому же видению, получаемому снова

и снова. Знамение всегда должно быть разрозненным и загадочным, хотя, чем больше успехов набрано в броске активации, тем больше информации Рассказчик должен сообщить игроку.

•• Предвидение (Foresee)

«Предвидение» позволяет Колдуну заглянуть в разум спящего индивидуума, интерпретируя его сны для получения намеков на грядущие события, в которых будет данный индивидуум будет занят. Используя это в предсказаниях, онейроманты иногда добиваются доверия людей, извлекая подсознательные тайны своих жертв.

Система: Данная способность действует наподобие «Знамений», но образы берутся из снов цели, и предсказание связано с событием, касающимся этого индивидуума. Чтобы «Предвидение» сработало, субъект должен спать и находиться в присутствии онейроманта, хотя «Духовная Проекция» также сгодится, если тауматург не присутствует физически. Вдобавок, если субъектом данной способности является Сородич, тауматург должен потратить пункт Силы Воли, чтобы успешно увидеть и понять предсказание.

••• Послание Сна (Dreamspeak)

Теперь онейромант может посылать другим послания в форме сна. Хотя эти послания проявляются тогда, когда цель спит, субъект четко их помнит, когда просыпается. Поскольку эти послания — сны, то те, кто незнакомы с дан-

ной способностью, могут и считать их лишь снами. Среди более нечестивых способов применения этого эффекта — насылание на жертву кошмаров и угроз.

Система: «Послание Сна» отправляет статичное послание-сон, содержание которого определяется в момент отправки, любому индивидууму, с которым онейромант раньше встречался. Если субъект не спит в момент применения данной способности, «Послание Сна» не срабатывает. При использовании способности маг впадает в транс, как и в случае с другой ворожбой Онейромантии. За каждый успех в броске активации можно отправить кусок сна, длиной в один ход — это не позволяет тауматургу терзать жертву всю ночь, но позволяет ему оставить послание, высказать предостережение и т.д.

•••• Гадание (Augury)

Оттачивая силу ворожбы снов, онейромант обретает способность искать ответы на вопросы и решения проблем. Хотя онейромант и может искать конкретные сведения, образы снов, сообщающие эту информацию, остаются все такими же разрозненными и беспорядочными. «Гадание» полезно при поиске решений проблем, и может обеспечить требуемый прорыв в разрешении сложной дилеммы.

Поскольку предсказания и пророчества сложны и запутанны, «Гадание» может и не дать ответа, который будет полезен тауматургу, и известны случаи, когда оно вводило в абсолютное заблуждение, как это часто бывает с символами снов. Пусть прорицатель будет осторожен.

Система: Разрозненные и неуправляемые образы являются отличительной чертой «Знамений», а «Гадание» дает более четкую направленность и целостность. «Гадание» является Колдуну в виде все тех же похожих на сны образов, но события куда более понятны. Для тауматургов, достигших этого уровня владения Путем Онейромантии, младшие эффекты пути часто становятся почти бесполезными.

Учтите, что субъект должен владеть информацией, которую ищет тауматург, или же способность окажется бесполезной. Рассказчик выносит окончательное решение о том, дает ли «Гадание» какую-либо полезную информацию, и не должен выдавать никаких откровений, которые могут повредить хронике или сюжету.

••••• Раскрытие Мечтаний Души (Reveal the Heart's Dreams)

Эта способность ворожбы служит для куда более четких целей, тауматург получает немедленное понимание мечтаний и желаний индивидуума, просто непосредственно взглянув на него. Сокровенное желание цели немедленно становится известным магу. При помощи данной информации маг может обратиться к индивидууму с предложениями, от которых почти невозможно отказаться. Трудно ответить «нет» на то, что вы желаете больше всего. Согласно легенде, даже царь-герой Гильгамеш бросил свой народ ради жажды бессмертия.

Раскрытие Души порой сообщает даже больше сведений о цели — о ее самых сильных страхах. Данный аспект

откровения, говорят, является той самой способностью, при помощи которой Последователи Сета уничтожают души и добродетели своих жертв.

Система: Для применения способности нужно потратить пункт Силы Воли (или два, в случае с субъектами-Сородичами) вдобавок к обычной трате пункта крови на активацию, и субъекты должны находиться в пределах поля зрения тауматурга. Если в броске активации набран хотя бы один успех, онейроманту открывается сокровенное желание цели. Вдобавок, если количество успехов в броске активации больше, чем Сила Воли субъекта, онейромант обретает даже более глубокое понимание души жертвы и узнает самый глубокий ее страх. Реакция субъекта при столкновении с данной информацией остается на усмотрение Рассказчика (или игрока), но помните, что это — его основная движущая страсть.

При столкновении со своим глубинным страхом субъект может быть полностью парализован ужасом, или может впасть в Безумие в форме Ротшрека. Опять-таки, конкретные результаты остаются на усмотрение Рассказчика, но они должны соответствовать столкновению с самыми сильными страхами субъекта.

Путь Проклятия Крови (Path of the Blood's Curse)

Старейшины вампиров всегда кичились своей властью над более слабыми вампирами — служителями и неонатами. С угрозой приближающейся Геенны, юные Сородичи активно ищут путей ускользнуть из той мертвой хватки, которою старейшины обладают в Джихаде. Движимые в своих целях этим желанием, несколько самовольно практикующих тауматургию Пандеров и Каитифов объединились и разработали этот тауматургический путь, как средство для свержения тех, кто выше их.

Разрабатывая данный путь тауматургии, эти бунтари обратились к фундаментальным принципам — использованию неотъемлемо следующих вампирскому Становлению недостатков. С развитием нового способа узурпации силы и крови старейшин, паранойя последних возросла в геометрической прогрессии. Действия этих новоиспеченных тауматургов подстегнули во дворах Элизиумов слухи о близящемся Судном Дне.

• Буйство Зверя (Ravages of the Beast)

С момента Становления, Собрат таит в себе ярость и инстинкты первобытного Зверя — это первое бедствие, сопутствующее Изменению. Пробуждаясь, Внутренний Зверь, повергает вампира в состояние безумного, яростного бешенства. Некоторые Собратья пытаются держать своего Зверя под контролем, тогда как другие с радостью скользят по волнам своего неистового буйства. Тауматург, пробуждающий эту силу, выманивает на поверхность Зверя своей жертвы, высвобождая свирепого убийцу.

Система: Субъект воздействия этой силы должен сделать бросок сопротивления Безумию (Самоконтроль, сложность 7), как описано в книге Vampire the Masquerade Revised на стр. 228. Если жертва не может сопротивляться Зверю, она немедленно впадает в тот вид Безумия,

который Рассказчик считает подходящим для данной ситуации, будь то ярость, Ротшрек, голод и т.д. Тауматург может влиять на любую цель в пределах своего поля зрения.

•• Бремя Солнца (Weight of the Sun)

Невозможность бодрствования днем — это проклятие, которое сопутствует Становлению. Вынужденные поддерживать тайное существование ночью, Собратья теряют возможность когда-либо увидеть солнце. Как только этот огненно-белый шар появляется на востоке, Собратья чувствуют его отягощающее бремя — оно погружает их в глубокий сон. Эта сила позволяет тауматургу вызвать такую же сонливость, как и та, которую приносит солнце во время долгих дневных часов.

Система: Эта способность действует одну сцену за каждый успех, набранный тауматургом в броске Силы Воли. Испытывая те же штрафы, что и во время дневного бодрствования, Собрат уменьшает свой максимальный запас кубиков до количества, соответствующего его значению человечности (или Пути Просветления). Персонажи, достигшие Голконды, неуязвимы к действию данной силы.

••• Притупленный Зуб (Abated Tooth)

Все вампиры нуждаются в крови, чтобы выжить — в поддержке своих не-жизней они зависят от смертных сосудов для насыщения и от Поцелуя. Когда Сородич питается, он обычно увеличивает свои клыки, чтобы легче прокусить плоть жертвы. Обращаясь к этой силе, тауматург мистически затупляет клыки субъекта, лишая его способности их эффективно использовать. Клыки затупляются до такой степени, что пронзать ими плоть становится практически невозможно, что заставляет пораженного Собрата искать альтернативные способы питания.

Система: Каждый успех, набранный тауматургом, уменьшает клыки субъекта на одну ночь. Жертва может сделать бросок Выносливости (плюс Стойкость, если таковая имеется) со сложностью 8, чтобы отнять успехи от броска тауматурга. Находясь под влиянием этой силы, Сородич не может использовать маневр ближнего боя «Укус», а его Поцелуй прекращает доставлять наслаждение, превращаясь взамен в обычный укус.

Рассказчик может обрушить на голову жертвы, пребывающей в столь неприятной ситуации, столько неприятностей, сколько он посчитает нужным. Полиция не будет дружелюбно смотреть на психопата, кусающего прохожих прямо посередине Кормушки, а кроме того каждый, кто неосторожно питается, почти наверняка пробудит гнев Собратьев, заинтересованных в поддержании Маскарада.

•••• Предательские Узы (Treacherous Bonds)

Способность создавать Узы Крови — одно из самых могущественных свойств витэ Сородича. Хозяин, дарящий свою кровь жертве в течение трех отдельных ночей, наполняет своего раба сильным влечением и привязанностью к себе. Находясь под Узами Крови, раб становится самым надежным и преданным инструментом хозяина, готовым сделать что угодно, лишь бы его удовлетворить.

Обычно, если связь Уз становится нестабильной или слабой, существует вероятность, что разум раба может затмить чувство ненависти, хотя пока эти эмоции проявятся, может пройти время, соизмеримое с несколькими человеческими жизнями. Тауматург, применяющий эту силу, мгновенно пробуждает внутри раба порожденное злостью эмоциональное состояние — Если раньше там была любовь, то теперь его чувствами управляет только лютая ненависть. Эта сила вызывает в крови цели обратную реакцию, временно искажая любые узы, под которыми она находится — от свежайших до создаваемых годами.

Система: Чтобы вызвать эффект, вампир должен прикоснуться к предполагаемому субъекту действия этой силы. В течение времени, равному одной ночи за каждый успех, набранный тауматургом в броске Силы Воли, у того, кого маг решит поразить — хозяина или его раба, Узы Крови извращаются и дестабилизируются. Если тауматург направит силу на раба, то, поглощаясь ненавистью на столько ночей, сколько было набрано успехов, извратятся только его Узы. Однако, если тауматург решит использовать эту силу на хозяине, то за каждый успех поражается один из рабов. Если хозяин, находясь под действием этой силы, также был рабом кого-то другого, то к своему хозяину он тоже будет испытывать лишь злобу.

Эта сила пользуется значительным недоверием среди вампиров клана Тремер, и, знай Вентру или Ласомбра хоть что-либо о ней, они бы скорей всего тоже выступили бы против ее применения (если бы сами не использовали ее против своих врагов). Не один регент подверг суровому осуждению вампиров, изучающих эту силу, а одна непроверенная история рассказывает о европейском князе, приговорившем Тремера к Окончательной Смерти, узнав, что тот использовал эту силу, чтобы восстановить гулей князя против него же.

Пример: *Клифтон Эндрюс хочет свести счеты с цимисхом Джозефиной Швеёй Плоти, обратив против нее Узы Крови ее же раба. Игрок Клифтона тратит пункт крови и делает бросок против сложности 7 (поскольку эта сила четвертого уровня). Он получает три успеха в броске и Клифтон искривляет Узы Крови всех пяти Детей Джозефины. Следующие три ночи, трое из рабов Уз Крови Джозефины не только будут ненавидеть Джозефину, но и могут попытаться нанести вред своей «тираннической» госпоже. Месть Клифтона еще слаще тем, что Джозефина, в течение этих трех ночей, испытывает жгучую ненависть к своему собственному сиру, связавшего ее Узами Крови десятилетия назад. Клифтон знает, сколь вероломна Швея Плоти, и ликует в понимании существующего шанса мучительной и медленной Окончательной Смерти его врага, в руках своего сира.*

••••• Слабость Веков (Withering of Ages)

Эта ужасающая способность искажает кровь внутри вампиров, временно отсекая способность поддерживать их бессмертие. Соприкасаясь с телом жертвы, тауматург может сдернуть с нее покров нестарения и быстро превратить ее в дряхлую развалину. За мгновения, тело жертвы открывает правду о ее истинном возрасте, сморщиваясь и ссыхаясь в от-

ражении груза прожитых лет. Ко всему прочему, у жертвы удлиняются клыки и проявляются другие наглядные особенности, подчеркивающие ее вампирскую натуру. Древние вампиры попросту превращаются в калек — их собственные тела становятся их же худшими врагами.

Система: После того, как тауматург прикасается к своей жертве, игрок тауматурга вовлекается в состязательный бросок Силы Воли со сложностью 8. Если он наберет больше успехов, чем его цель, то тело жертвы начинает стареть до схожести со своим истинным возрастом.

Персонаж теряет один пункт Физических Атрибутов за каждые 10 лет своего существования, до минимума 0. Вампиры, чьи Физические Атрибуты опускаются до 0, настолько ослабевают, что не могут двигаться, питаться и т.п. без сторонней помощи, кроме того, их едва можно услышать или понять. Этот эффект остается в течение одной ночи, после которой жертва быстро сбрасывает телесное проявление своего возраста, и возобновляется до полной силы своей вампирской крови. Пораженный Сородич также может восстановить себя, потратив пять пунктов крови и один пункт Силы Воли, но его кровь должна быть потрачена в тот же самый ход, когда было произведено воздействие. Как только заканчивается время действия этой силы, жертва будет выглядеть так же молодо, как она выглядела в ночь своего Становления.

Путь Проклятий (Path of Curses)

Уже на заре истории люди научились ненавидеть, завидовать и желать зла друг другу. Из подобной озлобленности и родились проклятья. Большинство из них были обычными словами и жестами, но некоторые, сказанные с особым пылом и злобой, воплощались в реальность и создавали настоящие проклятия. В темных глубинах жгучей ненависти проклятия наполнялись могуществом и становились все более существенными, до тех пор, пока люди не обретали возможность сглазом либо наговором обрушивать несчастья на своих близких.

Путь Проклятий был разработан и доведен до совершенства на ранних этапах истории Тауматургии. В некоторых кругах он все еще известен под своими ранними названиями: Злые Чары (Maleficium), Ведьмовство (Нехеп- Craft), а также Сглаз. С жертвами этого пути, которых также называют «проклятыми», обращаются так, будто они крайне неадекватны, причем зачастую до такой степени, что они становятся изгоями общества. Когда проклятый поражен, друзья и общество стараются отстраниться от жертвы проклятия, что отделяет его от них и ведет проклятого к отчуждению.

Проклиная жертву, тауматург обнаруживает себя — проклятья должны быть сказаны громко и прямо на цель своего дурного влияния, хотя само проклятие часто бывает составлено на мертвых языках и звучит, как тарабарщина. В современных индустриализированных странах многие не принимают во внимание возможность проклятия со стороны многословного болтуна, в то время, как в некоторых областях мира на колдуна, действующего столь нахально, немедленно бы напали. Кроме того, чтобы проклясть жертву, тауматург нуждается в некотором количестве ее сущности. Эта сущность может быть волосами, кровью, плотью либо любой другой частью тела жертвы (см. главу вторую книги Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy — «Принципы Тауматургии»). Подобная связь обязывает мистические энергии принести несчастье проклятому.

Учитывая тяжелый психологический эффект, производимый на жертву, цель может пытаться противостоять всем силам этого пути броском Силы Воли (сложность 7, если не указано другого). Подобное происходит, когда жертва утверждает силу своей воли и силу себя, как личности, чтобы сбросить гнет анафемы. Тауматург может снять насланное им проклятие в любой момент, когда пожелает, что может оказаться отличным подспорьем в сделке.

• Клеймо (Stigma)

Одно из основополагающих проклятий — жертва поражается невидимым клеймом, которое проявляется лишь для глаз окружающих. Мало кто может описать настоящий вид этого клейма. Люди избегают общения с заклейменной жертвой, кроме того, им трудно уделять ей внимание. Любые социальные взаимоотношения сильно затрудняются, из-за чего у проклятого очень быстро опускаются руки.

Система: Клеймо остается до следующего заката. В течение этого периода жертва обречена на крах, предпринимая какое-либо социальное действие. При этом проклятии все броски Манипуляции, Харизмы или Внешности жертвы имеют сложность +1 (максимум 10). В отличие от ритуала «Прикосновение Дьявола» эта способность также работает и на Сородичей.

•• Недуг (Malady)

Подобно забытым в истории поветриям и морам, тауматург заставляет жертву испытывать мучительную слабость и недомогание. В Темных Веках тауматурги использовали эту силу, чтобы поражать соперников и принуждать их к подчинению. Каиниты также, как и смертные, чувствуют боль и страдают от слабости, вселенной этим проклятием. Для старейших из Собратьев это проклятие является одним из самых ужасных — быть сраженным болезнью, словно обычный смертный!

Система: Если применение силы успешно, проклятый страдает от эффектов тяжелого заболевания в течение количества ночей, эквивалентного Силе Воли тауматурга. Интенсивность болезни соответствует количеству успехов, набранных тауматургом в броске активации. Каждый успех уменьшает количество кубиков жертвы, в бросках Силы, Ловкости и Выносливости, на один (с максимальным уменьшением на три единицы). Пораженный персонаж также может попробовать преодолеть проклятие раз в ночь — при успешном броске сопротивления недуг прекращает свое действие до тех пор, пока снова не будет вызван.

••• Пария (Pariah)

Это проклятие затрагивает одну из самых страшных участей в обществе — изгнание из него. Эта сила выходит за рамки проклятия жертвы обычным социальным остракизмом: под действием «Парии», каждому, кто видит проклятого, он кажется самым заклятым из всех его врагов. Меняется лишь восприятие тела и внешности — действия и речь жертвы остаются прежними. Тем не менее, мало кто пожелает выслушать бредни и разглагольствования от презренного врага.

Система: Это мерзкое проклятие поддерживает свое губительное влияние на субъект в течение одной ночи за каждый успех. Будучи близкой к «Маске Тысячи Лиц», эта способность влияет на восприятие тех, кто окружает проклятого, заставляя смотрящих на него поверить, что субъект — это ярый враг. Такая ситуация не обязательно выльется в нападение — в самом деле, в большинстве случаев такого не случится — но вызовет противодействие с любой, удобной смотрящему, стороны. Большинство просто с пренебрежительным видом покинет присутствие вампира, но некоторые могут оскорбить его, унизить или даже нанести первый удар. В противовес силам «Затемнения», «Прорицание» не может видеть сквозь этот принудительный обман.

•••• Искажение Тела (Corrupt Body)

Это могущественное проклятие тауматург способен наслать, если приблизится к жертве и обмолвит ее внешность.

За считанные секунды тело жертвы искривляется и извращается в пародию на себя самого. В течение этого превращения жертва чувствует жуткую боль, разрушающую ее тело. Подобное надругательство оставляет жертву запуганной как физически, так и морально. Недавно камарильские князья начали использовать эту силу, чтобы ломать волю нарушителей Маскарада — изящный Сородич-танцор, превращенный в расхлябанного уродца, вряд ли забудет свои ошибки.

Система: в течение трех ходов, пока тело изменяется, цель испытывает штраф в три кубика ко всем броскам. На время действия «Искажения Тела», проклятый страдает от штрафа в один кубик ко всем броскам, так же, как и в случае ранения. Штраф кумулятивен с другими ранениями.

Тауматург выбирает — извращать ему Силу, Ловкость, Выносливость или Внешность, что понижает, на время дейстия силы, соответствующий атрибут до единицы. Чтобы показать, насколько скверна эта способность, рассказчику следует добавлять всевозможные дополнительные эффекты. Одновременно жертва может быть поражена лишь одним «Искажением Тела». Количество успехов определяет продолжительность «Искажения Тела», как описано ниже:

Один успех	Одна ночь
Два успеха	Одна неделя
Три успеха	Один месяц
Четыре успеха	Три месяца
Пять успехов	Один год

Пример: *Элизабет, тореадор, известная своими акробатическими умениями, подвергается проклятию «Искажения Тела», насланным на нее Даникой, регентом клана Тремер. Даника проклинает Элизабет, утратой грации и Ловкости. Истрачивая пункт крови, и бросая Силу Воли для активации, игрок Даники набирает три успеха. Игрок Элизабет пытается противостоять проклятию Силой Воли, но набирает только один успех. В результате остается два успеха, что значит, что проклятие будет держаться одну неделю, в течение которой Ловкость Элизабет будет равна 1. Рассказчик также уточняет, что все это время она страдает от сильной хромоты и не может танцевать. Не стоит и говорить, что Элизабет не слишком рада подобному повороту событий и имеет подозрения насчет странных заговоров и действий Даники.*

••••• Немилость (Fall From Grace)

На этом уровне силы маг способен проклясть жертву предельной неспособностью что-либо сделать, чему сопутствуют утрата веры в себя, плюс неудачи практически в любом начинании. Поражая жертву смесью мистического ужаса и ненависти к самому себе, неудача становится почти обычным явлением. Злой рок и обстоятельства, как будто в сговоре, препятствуют успеху. Жертвы этой способности зачастую отстраняются от обычных в своей жизни занятий, поскольку ничего не ладится — отношения рушатся, любая работа идет крахом, причем подобные случаи становятся обычным делом.

Система: Жертва может бороться с последствиями этой способности броском Силы Воли против сложности 8. Сила проклятия столь велика, что если жертва проваливает бросок, то последствия могут стать постоянными.

Под действием этого проклятия жертва не может получить автоматического успеха даже в самой банальной задаче. Все действия имеют один кубик автоматического провала, который для осуществления чего-либо должен быть превзойден (рассматривайте это, как воображаемый кубик, выпавший на «1»), Ко всему прочему, даже если жертва успешно выполняет действие, результат будет, в лучшем случае, посредственным. В подавляющем большинстве, любое действие может иметь максимум два успеха, не больше. Все дополнительные успехи выше двух, включая полученные от траты Силы Воли, опускаются.

Кроме случая, когда субъект проваливает состязательный бросок Силы Воли, продолжительность этой практически тотальной неудачи определяется количеством успехов так, как это указано ниже:

Один успех	Одна ночь
Два успеха	Одна неделя
Три успеха	Один месяц
Четыре успеха	Три месяца
Пять успехов	Один год

Путь Трансмутации (Path of Transmutation)

Тауматург, практикующий искусство Алхимии, может изменять состояние твердых объектов, жидкостей и газов. По его воле дерево каменеет или крошится, пистолеты и ножы расплавляются в лужи металла, а обычные преграды, вроде стен и дверей, превращаются в пар. Законы химии не связывают Чародеев, использующих силы трансмутации, ведь вещества изменяют свое состояние независимо от своей температуры. Эффектов, похожих на те, которых можно достичь настоящей алхимией, можно добиться, используя Путь Трансмутации. Между тремеров этот путь пользуется некоторым неодобрением, поскольку он скорее является средством для «наспех сляпанного» эффекта, чем настоящим мастерством алхимической трансмутации.

• Укрепить Твердое Тело (Fortify the Solid Form)

Укрепляя твердый объект, маг увеличивает прочность и монолитность вещи. Мистическим образом тауматург может превратить карандашы в импровизированные колья, заставить перо стать крепким и увесистым, а машину — прочной, как танк.

Система: Эта сила увеличивает боевые и защитные качества объекта. За каждый набранный игроком успех, объект поглощает повреждение, рав-

ное одному уровню здоровья. Похожим образом тауматург, использующий тот же объект в целях атаки, нанесет один кубик сверх обычных повреждений за каждые два успеха, набранные игроком в броске активации. В любом случае, объект может поглотить или нанести не больше пяти уровней здоровья либо кубиков повреждения, соответственно. Эффект укрепления объекта действует одну сцену и должен быть либо боевым, либо защитным — платонический идеал атаки отличен от идеала защиты.

Примечание: Эта сила не может быть использована для улучшения строения живого существа. Однако тауматург может использовать «Укрепить Твердое Тело» в сочетании с силой второго уровня «Кристаллизовать Жидкое Тело», для того чтобы создать очень твердый кусок льда, топленого металла и т.п.

•• Кристаллизовать Жидкое Тело (Crystallize the Liquid Form)

Тремеры разработали эту способность для препятствования потреблению крови другими Сородичами. Она также может использоваться для превращения в твердую форму воды и расплавленного металла.

Находящиеся внутри живых тел жидкости не могут быть превращены, хотя выходящая из тела кровь может быть кристаллизирована. Затвердевшая кровь не может быть поглощена Сородичем.

Система: За каждый успех, набранный игроком в броске Силы Воли, вампир может превратить один пункт крови (или около двух пинт [0,946 л.] другой жидкости) в твердое тело на одну сцену. Это вещество не изменит своей температуры — затверженная расплавленная сталь все так же жжет и плавит другие материалы. Превращаемая жидкость должна быть в пределах видимости тауматурга.

••• Растопить Твердое Тело (Liquify the Solid Form)

Тауматург может «расплавить» твердые объекты и оставить их в жидкостеобразном состоянии. При использовании тауматургом этой силы, его противники могут обнаружить свое оружие, как небольшую лужу, расположившуюся у их ног — колья сгнивают со стремительной скоростью, а лезвия топятся до состояния луж, в которых трудно узнать их прежнюю форму. Некоторые коварные тауматурги даже могут трансмутировать пули до поражения ими цели.

Система: Тауматург может превращать объект, который находится в его поле зрения. Превратившись в жидкость, объект обычно деформируется и становится совершенно бесполезным. Превращенный объект остается в жидком состоянии в течение одной сцены, после чего он принимает свой прежний вид (что, как утверждают многие тауматурги, является усовершенствованием старой и уже вышедшей из употребления версии этой способности). Размер объекта, который может быть изменен, зависит от успешности броска игрока.

Один успех	Зажигалка
Два успеха	Телефон
Три успеха	Компьютер
Четыре успеха	Автомобиль
Пять успехов	Вагон

Сколько бы тремеров не хотело этого, «Растопить Твердое Тело» не может быть использовано на живое (или неживое) существо.

•••• Воздушная Тюрьма (Gaol)

Чародей, призывающий эту силу, уплотняет воздух до непроницаемого неуничтожимого предмета. Вокруг тела жертвы вырастает однородная слабо отсвечивающая призма, заключающая его в клетку из неразрушимого материала. При ином использовании, дверные проемы становятся непроходимой границей, так как воздух между дверными косяками сгущается упругой преградой.

Система: Чародей может уплотнить воздух в радиусе 50 ярдов [45.72 метра] от себя. Один успех в броске Силы Воли уплотняет количество воздуха, которое соответствует кирпичу, в то время как пять успехов создадут блок уплотненного воздуха, способный вместить телефонную будку. Как только воздух сгущается, он становится абсолютно неразрушымым; эффект действует в течение одной сцены. Жертвы, заключенные в твердом воздухе, не способны прорваться через барьер (даже с «Могуществом»), тем не менее, смертные в нем не задохнутся.

Кислород внутри блока пригоден для дыхания, но находится в жидкостеобразном состоянии. Вышеупомянутые жертвы, из-за привычки их легких к другому виду кислородосодержащего вещества, будут испытывать довольно неприятные ощущения, доходящие даже до отказа от дыхания таким способом. Когда действие «Воздушной Тюрьмы» проходит, барьер вокруг цели рассеивается, возвращаясь в свое естественное газообразное состояние. Однако кислород, находящийся в легких субъекта остается жидкостью, которая, несмотря на свою пригодность для дыхания, должна быть выведена из тела — откашляна — прежде чем она сможет превратиться обратно в газ. Из-за такого перенапряжения жертва получает один уровень ударных повреждений.

Пример: *Клифтон Эндрюс замечает гуля-шпиона Ребекку за попыткой пробраться к нему в убежище. Его игрок набирает пять успехов, что дает ему возможность сгустить достаточно воздуха, чтобы полностью заключить Ребекку внутри неразрушимого блока. Спустя мгновение, Ребекка начинает паниковать, поскольку в блоке уплотненного воздуха ей приходится дышать жидкостеобразным кислородом. Пока ее тело свыкается с новым способом дыхания, она все время заглатывает жидкость, что провоцирует у нее рвоту еще до усвоения кислорода. После того, как уплотненный блок рассеивается, Ребекка падает на землю и выблевывает всю жидкость, которую она заглотала во время заключения, получая один уровень ударных повреждений из-за рвоты, которая продолжается пока жидкость не выйдет из ее легких.*

••••• Призрачная Стена (Ghost Wall)

После достижения этого уровня мастерства тауматург обнаруживает, что его более не стесняют обычные преграды, вроде стен и каменных завалов. Одним лишь усилием мысли твёрдые предметы обращаются в газ и могут быть пройдены без труда. Чародей проходит сквозь стены так, будто они нематериальны и не способны остановить его движение. Цели применения этой силы падают через газообразный пол, а парашют, превращённый в газ, никак не поможет парашютисту замедлить своё падение.

Система: Тауматург может сделать газообразным любое невоодушевленное тело, находящееся в линии его обзора. За каждый набранный в броске Силы Воли успех, эта способность позволяет трансмутировать большее количество материала. Одного Успеха хватит, чтобы превратить в газ лэптоп, тогда как для трансмутирования автобуса потребуется пять успехов. Превращённый объект теряет свою форму и становится прозрачным. Этот эффект длится одну сцену, после которой объект возвращает свою форму, как будто ничего и не было. Не стоит и говорить, что если это превращение увидят неподходящие глаза, то это будет вопиющим нарушением Маскарада.

Если жертва все еще занимает место предмета, по истечению времени действия способности, она получает определяемое Рассказчиком и соответствующее обстоятельствам количество уровней непоглощаемых тяжелых повреждений. Например, если внутри тела жертвы материализуется камень, то она получит один уровень повреждений, а если кто-то застрянет в стволе дерева, он пострадает, как минимум, на пять уровней. Объекты, которые во время материализации оказываются частично в других объектах, останутся в таком положении до тех пор, пока их физически не разделить или пока их не превратят в газ опять.

Вино Диониса (The Vine of Dionysus)

За многие годы до расцвета могучей Римской Империи языческие секты, посвящённые греческому богу Дионису, благоденствовали. Небольшие культы вампиров поклонялись владыке возрождения в знак освобождения от тяжести не-жизни. Воплощенные в ойнос (или вине) и оргиях, культы Диониса распространили свои одурманивающие традиции по всей Восточной Европе. На деле, члены культа Диониса собирались по ночам и доводили себя до неистовства с помощью ойнос, оргий и прочих экзальтирующих средств. Когда экстаз достигал крайней степени возбуждения, ритуалы могли заканчиваться кастрацией и даже каннибализмом.

Каждый практикующий Вино Диониса обычно называется тирсом (thyrsus) (женщин иногда называют «Менадами», обычно с безопасного расстояния). Эти Колдуны носят драгоценности и другие принадлежности, орнаментированные плющом и/или сосновыми шишками, как знак их посвящения.

• Метискейн (Опьянение) (Methyskein)

Касаясь субъекта, тирс заставляет его действовать так, будто он пьян. Находясь в состоянии опьянения, субъект подвергается кратковременному влиянию легкой эйфории, включающую в себя невнятную речь и затуманенный рассудок.

Система: Жертва страдает от штрафа в один кубик ко всем броскам Ловкости и Интеллекта в течение одной сцены за каждый набранный тауматургом успех. Однако, чтобы вычитать успехи, набранные тауматургом, жертва может сделать бросок Выносливости (сложность 6). Неудача со стороны тирса не известит жертву о попытке ее опьянить, хотя на секунду может дезориентировать цель легким головокружением.

Примечание: Смертный, который поражался Метискейном в течение трех ночей подряд, теряет возможность желать сопротивляться наслаждению. Бросок Выносливости (сложнось 6) он может совершить лишь с тратой очка Силы Воли. Сородичи, будучи подвергнуты влиянию этой силы в течение такого же отрезка времени реагируют иначе: за каждые, следующие одна за другой, три ночи опьянения Метискейном сложность сопротивления броском Выносливости (сложность 6) поднимается на один, до максимума 9.

•• Омофагия (Сыроядство) (Omophagy)

Согласно мифу, Дионис обладал способностью вызывать животные порывы в любом, в ком пожелает. Пробуждающий Омофагию тирс вызывает в жертве ненасытный голод, подавляющий и здравый рассудок и чувство реальности. Единственное, что имеет значение для жертвы — это поглощение сырого мяса и горячей крови, и она вряд ли будет слишком переборчива в своих потенциальных целях.

Система: Стоит только тауматургу зафиксировать взгляд жертвы и успешно применить эту силу, как цель получает психоз Обжорство (стр. 162 в «Guide to the Sabbat»). Когда бы субъект не поглощал пищу, он будет набивать себе ею брюхо, пока физически не сможет съесть больше. Сородич, пораженный Омофагией, не только полностью осушает сосуд от крови, но может и попытаться пожрать тело жертвы. Вампиры также будут впадать в ярость при виде, запахе или чувствуя вкус крови, будучи в состоянии голода (запас крови равен трем или меньше). Этот эффект продолжается до конца ночи. Жертва может противостоять этому эффекту, тратя пункт Силы Воли, чтобы игнорировать Омофагию в течение одной сцены. Учтите, что эта сила не наделяет вампиров способностью усваивать пищу — любая плоть, или другой вид пищи, который они поедают, без обстоятельств, препятствующих этому будут немедленно выблеваны.

••• Гамартия (Упадок) (Hamartia)

Совсем не столь утонченная, как Метискейн, Гамартия дарует тирсу власть вызывать в жертве приступ чрезвычайно опасного возбуждения, влекущего за собой горячечный бред, извращения, возможно также состояние апатического ступора. Культисты Диониса утверждают, что опьяняя себя ойносом до подобного состояния, они получают сверхчеловеческую мощь.

Система: За каждый успех в броске активации, субъект остается под действием Гамартии в течение одной сцены. Пораженные ею жертвы уменьшают все свои запасы кубиков на два, взамен получая два кубика к броскам, основанным на Силе. Цель может сопротивляться эффекту, набирая больше успехов в броске Выносливости (сложность 7). Натура персонажа может диктовать ему определенные действия, поэтому Рассказчику следует решить, как именно персонаж отреагирует на опьянение подобного рода. В то время, как одни намертво застынут с остекленевшим взором, другие могут решить заняться совокупительными действиями с окружающими (при этом пол не имеет значения). Эта сила действует одну сцену.

•••• Энтузиазм (Enthoustasmos)

Тирс обретает возможность выделять в окружающий его воздух феромоны. Те, кто подвергаются их влиянию, впадают в состояние, схожее с наркотическим

дурманом из-за эмпатогенного токсина, вызывающего видения всяческих сказочных существ: фавнов, преследующих нимф, ангелов в полете, фей, танцующих в уголках глаз и тому подобного. Феромоны вызывает ощущение счастья, таким образом, жертвы, скорее всего, будут весело плясать под несуществующую музыку с воображаемыми созданиями.

Система: Тауматург, успешно применивший эту способность, воздействует на всех вокруг, в радиусе 10 футов [3,05 метра] от себя. Жертва на одну сцену получает штраф в 2 кубика ко всем броскам Ловкости и Интеллекта. Более того, жертвы воздействия Энтузиазма становятся пассивными и склонными проводить свое время в эйфорическом дурмане. Каждый, кто пожелает совершить какое-либо действие, должен потратить пункт Силы Воли, чтобы освободиться от эффекта на один ход.

••••• Ойнос Аиматос (Кровавое Вино) (Oinos Aimatos)

Многие тауматурги подозревают, что эта способность является не изначальной вершиной данного пути, а, скорее, вариацией, созданной для одного из культов Диониса, возглавляемого вампиром, который выдавал себя за воплощение бога. Когда тирс применяет эту силу, его кровь обретает свойства сильнодействующего ойнос. Было ли так разработано для устрашения диаблеристов, или чтобы вводить в эйфористическое исступление кормящихся гулей — остается неизвестным.

Система: в течение одной сцены, любой испивший даже крохотную каплю крови будет подвержен такому же эффекту, как и при Энтузиазме. Игроку тауматурга необходимо только потратить один пункт крови и совершить бросок Силы Воли, когда его персонаж активизирует способность — после этого любой, кто выпьет крови, будет страдать от эффекта без каких-либо дополнительных трат со стороны вампира.

Опциональное правило: Кровопотеря

Тауматургам известен далеко не один способ извлечь кровь из вен своей жертвы, вызвав у неё необычайную слабость. Вне зависимости от того, похищает ли маг кровь противника или превращает её в воду при помощи соответствующих способностей, эффектом всегда становится кровопотеря. В дополнение к любым нормальным эффектам способности, вызывающей кровопотерю, по усмотрению Рассказчика жертва получает череду недостатков, указанных ниже.

Смертные получают одно очко непоглощаемого тупого урона за каждый потерянный пункт крови. Сородичей кровопотеря заставляет попросту израсходовать аналогичное количество витэ впустую. Вампиры не переносят никаких других эффектов, хотя потеря крови может косвенно подтолкнуть их к безумию — разумеется, только если Сородич утратит столько очков витэ, что просто не сможет сохранить контроль над собой.

Путь Лжи

Из дневников Константина Аддамса, Регента Шестого Круга

Мы ходим ночами новой эпохи, братья и сестры Пирамиды. Со времён Гутенберга наши книги больше не рукописные, и как следствие — не так редки. Вместе с развитием общественных библиотек, многие «тайные труды» стали достоянием широких масс. После появления персональных компьютеров любой начинающий ученик при помощи сканнера, принтера и этого «Интернета «может собрать минимальную оккультную библиотеку за пару недель, а не за годы, затрачиваемые для этого в прошлые века.

Оцифрованное, полное собрание Книг Старейшин аль-Аза поместится в стопке компакт-дисков, приблизительно с сэндвич высотой, вместо столь привычных нам 29-ти томов. Так же «секреты клана» не хранят и юные Сородичи. Знание о границах, эффектах и возможностях самых распространенных Дисциплин доступно любому интересующемуся, и даже такие редкие Дисциплины, как свойственные Самеди, могут быть опознаны как минимум одной особой в домене. Только Тауматургия считается знанием большой ценности, за что остальные кланы нас недолюбливают. Новые обстоятельства должны быть использованы, чтобы дружественные нам Сородичи прислушивались к нашим речам.

Именно для этой цели я и разработал то, что скромно зову «Путем Лжи». Он располагает небольшой фактической мощью. Он включает в себя не так много ритуалов, способных поразить кого-либо. Однако, умный тауматург, играя на страхах и предубеждениях дружественных ему или ей Сородичей, может добиться поистине великих результатов. На высших уровнях грани между ложью и реалистичностью размываются, но мудрый Тремер будет помнить: большинство Сородичей не очень хорошо отнесутся к откровенному обману.

Но хватит разговоров. Ступайте со мной на Путь Лжи.

• Привет, Пока (Hello, Goodbye)

Тауматург имеет базовое понимание магии лжи. Он может заставить (считать одно правдивое утверждение ложным в течение вечера. На рассвете! все затронутые силой Сородичи будут способны принять свое собственное решение насчет утверждения. Тем не менее, тауматург не может таким образом представить ложь правдой.

Система: *Успешно примененная, эта способность заставляет всех, услышавших истинное утверждение, немедленно отказаться в него верить. Эта магия не действует на Чтение Ауры, Кость Лжи и другие виды использования Дисциплин высшего порядка, чем она сама.*

Одним из первейших навыков обманщика является умение понять, когда обманывают его самого. При соответствующем обучении, тауматург может определить, какие именно Дисциплины используются при нем; а при достаточно точном описании, либо взглянув на последствия (например, руку гуля, пораженную Изменчивостью)— он может определить даже те Дисциплины, применение которых не видел.

Система: *В любой ситуации тауматург может определить, какая именно Дисциплина была использована. Точно определенными могут быть только Дисциплины — силы других сверхъестественных созданий определяются только как «силы, принадлежащие кому-то иному». Рассказчик может определить бонус Сородичу, имеющему определенные навыки в Знании Сородичей, Камарильи или Шабаша (когда это уместно). Сородич не имеет достаточно времени, чтобы сконцентрироваться для определения Дпциплины, использованной на него во время боя, однако он может запомнить эффект и определить его потом. Вне зависимости от конкретики любого случая, все «тауматургические» эффекты, будь то Низшая Магия, Истинная Вера, Темная Тауматургия и даже использование Пути Лжи другим, на данном уровне определяются как «Тауматургия».*

Заметьте, что персонаж не сможет определить Дисциплины, с\ которыми он не ознакомлен хотя бы в общих понятиях. Например, персонаж вряд ли будет знать о тайных Дисциплинах некоторых малых Линий Крови, в| то время как Доминирование ему будет очень даже знакомо. Также, речь не идет о каком-то «каталоге» Дисциплин — информация дается мистическим путем. Камарильский Сородич может никогда не видеть раньше применения Телепатии другим Сородичем, но все же сможет определить её, исходя из знакомства с Прорицанием.

••• Тауматургическая Терминология (Thaumaturgical Nomenclature)

После того, как зерна отделены от плевел, остается определение самой многогранной из Дисциплин — Тауматургии. Сразу же умерю разочарование некоторых юных тремеров — не существует предела количеству путей, которые может изучить тауматург. Тем не менее некоторые привычные элементы Тауматургии вполне могут быть определены.

Система: *Сила, охарактеризованная Определением Дисциплины, как «Тауматургия», в дальнейшем может быть определена, как Путь, ритуал или даже Истинная Магия, если она действительно была применена. В случае действительно сложного, уникального или неизвестного пути, вполне! обычным будет результат «неопределяемо». Стоит отметить, что если эффект ошибочно считается Тауматургией (то есть не был определен силой второго уровня) то результат применения этой Дисциплины также будет неверным. Например, Сородича с горящей рукой, и использующий Стойкость, чтобы избежать повреждения, может быть неверно определен, как использующий Приманку Пламени.*

•••• Безумство Ритуалов (Ritual Madness)

Сегодня многие Сородичи знают о том, что большинство способностей и ритуалов имеют свои границы. При многочисленных возможностях передачи знаний между большинством Сородичей, даже овеянный ужасом Шепочный Слуга становится не таким страшным, если жертва может отвлечь нападающего хотя бы на минуту.

Система: *Используя эту способность, можно смодифицировать любой воспроизводимый вампиром тауматургический эффект так, чтобы создавать только его физическое ощущение, но без самого эффекта. Например, Колдун может заставить приближающегося к нему Сородича почувствовать «смутное волнение и беспокойство» без каких-либо причин, хотя успешное! применение «Чтения Ауры» может показать искры, указывающие на самые разнообразные магические эффекты. Таким же образом, вампир может «Привлечь Сосуд ложной Передачи», что заставит другого Сородича почувствовать легкий холодок при прикосновении к конкретному объекту. Превозносимая многими «Защита от Дураков» заставляет субъекта чувствовать себя так, будто он приближается к Защите, настроенной против существ «его типа», будь то Люпин, гуль, смертный, призрак или Сородич. Осторожный Сородич может даже заявить «В следующий раз это будет по- настоящему», вне зависимости от своих истинных возможностей. Это удивительно многогранная способность, но ее эффекты всегда ментальны (и психосоматичны) по природе.*

••••• Неестественность Крови (Sanguinary Affectation)

После проведения тщательного изучения над разнообразными Дисциплинами, тауматург может пробовать дублировать на себе их внешние эффекты. Например, руки тремера могут выглядеть так, будто на них выросли когти, он может сделать так, чтобы со стороны казалось, что) окружающие подчиняются его прихотям, или же его руки могут заискриться сияющими огнями неизученного, но знакомого тремеру Пути. Конечно, у него просто длинные ногти, которые дополнительного урона не нанесут, простофиля и так собирался делать то, что сказал вампир, а его руки не способны зажечь даже сигарету.

Система: *После успешного броска игрок тратит пункт Силы Воли, и может успешно дублировать на себе внешний эффект практически любой Дисциплины, любого Пути или ритуала от пятого уровня и ниже, исполнив обычные требования Дисциплины (трата крови, Силы Воли и т.п.) в течение 1 одного хода. Заметьте, что Сородич, дублирующий, например, Стремительность, вообще-то не движется быстрее обычного Сородича, но при помощи своей Ложной Стремительности может исполнять салонные трюки, такие как, например, «выхватить камушек из руки ведущего» и подобные ему. Конечно, выхватить камушек из руки того, кто обладает Стремительностью, может потребовать дополнительной траты крови, и даже после этого колдующему еще нужно победить в состязательном броске. Но убеждение собрания Сородичей в том, что он обладает такой скоростью,, может стоить своей цены, хотя используя эту способность, колдующий никогда не сможет обогнать Сородича хотя бы с одной точкой в Стремительности.*

Ритуалы Тауматургии

Пожалуй, самым удивительным аспектом Тауматургии всегда оставалось разнообразие методов её применения. При должном количестве времени, проведенных в исследовании нового ритуала, колдун может преодолеть почти любое препятствие — или создать практически любой эффект. В сущности, если маг пожелает, теоретически он сможет даже дублировать любой эффект другой Дисциплины или создать ритуальный аналог, позволяющий защититься от подобных эффектов. И это только начало, поскольку Тауматургия способна произвести и бесконечное число новых, ни на что не похожих эффектов.

Хотя такая многосторонность наделяет Тремер огромными преимуществами перед другими кланами, эти способности глубоко ограничены. Основное отличие между Тауматургическими путями и ритуалами (и любыми другими Дисциплинами) заключается в том, что каждый ритуал требует времени как для подготовки, так и для совершения церемониальных действий. В то время как большинство Дисциплин Сородичей приводят соответствующие эффекты в действие мгновенно, ритуалы не приспособлены для импровизированного использования из-за ограничения по времени, а также необходимости иметь под рукой определённые материалы.

Освоение существующих ритуалов

Изучение ритуалов также требует времени и энергии. Приобретение нового ритуала предполагает обладание значением Тауматургии, равным или превышающим уровень ритуала (Рассказчик также способен решить, что игроки могут вложить очки опыта для компенсации этой разницы; см. подробности ниже).

Доступ к освоению ритуала требует обучения под наблюдением опытного наставника, который знает этот ритуал или обладает инструкциями, детально описывающими как теоретические, так и практические стороны обучения, хотя у Тремер зачастую не возникает с этих проблем из-за мистических связей с коллективом тауматургов и объёмных магических библиотек. Как бы то ни было, другие персонажи, посвятившие себя изучению кровавой магии, могут обнаружить, что путь к этому древнему могуществу окажется для них куда дольше, чем они предполагали. Время на изучение соответствующих ритуалов указано во врезке на этой странице. Таблица учитывает и другие действия, которые может совершить маг в период обучения. В частности, если маг посвящает всё своё время и прикладывает невероятные усилия к изучению ритуала, то (Рассказчики, будьте осторожны!) процесс может быть сокращён наполовину с учётом других факторов, влияющих на время обучения — но только если Рассказчик сочтёт это целесообразным. Тем не менее, Рассказчику следует постоянно модифицировать время обучения для того,

чтобы вплести историю об освоении ритуала в общий ход хроники и не допустить возникновения «периодов затишья», в ходе которых игроки не будут заниматься ничем, кроме целенаправленных тренировок.

Создание ритуалов

Создание нового ритуала требует несоизмеримо больших усилий, чем изучение существующего. Большинство магов из числа Сородичей испытывают недостаток в необходимых качествах (прежде всего самоотдаче и воображении), которые требуются для создания собственных ритуалов. Неудивительно, что члены клана Тремер так гордятся способностью к формированию новых, глубоко личных ритуалов посредством долгой и упорной борьбы за невиданное достижение, которое они могут с чистой совестью назвать своим собственным. Это не только приносит им ещё больше власти над магическим миром, но также и наделяет их престижем, поскольку отныне в их распоряжении оказывается уникальная форма магии.

Для разработки собственного ритуала маг должен обладать пятым уровнем Оккультизма 5, а также уровнем Тауматургии, превышающим уровень создаваемого ритуала на единицу. Тауматургическая лаборатория и библиотека также считаются желательными условиями для создания ритуала, хотя процесс может быть завершён и без них. Игрок должен описать Рассказчику концепцию ритуала (включая его эффекты, продолжительность и т.д.) Затем Рассказчик определяет, какие сложности могут возникнуть на пути к обретению такого могущества. После этого персонаж приступает к исследованию ритуала, удовлетворив для начала всем критериям, которые обозначил Рассказчик.

Уровень нового ритуала определяет норматив времени, который требуется для его освоения. Исследование занимает то же самое количество времени, какое ушло бы и на простое изучение существующего ритуала, как видно из представленной выше врезки.

Время обучения

Всякий раз, когда маг получает новый уровень Тауматургии, в его мистическом арсенале появляется «бесплатный» ритуал, уровень которого равен новому значению Дисциплины. Этот дополнительный ритуал не требует траты времени (поскольку считается, что маг разучил его в ходе освоения нового уровня Тауматургии), однако любые новые ритуалы предполагают уже полноценное обучение в ходе длительного периода времени.

Обратите внимание, что эта таблица указывает только время, необходимо для освоения существующих ритуалов (в противовес их созданию; см. ниже:

Уровень ритуала	Примерное время обучения
Первый	Неделя
Второй	Месяц
Третий	Три месяца
Четвертый	Полгода
Пятый	Год

Однако подлинное время создания ритуала изменяется в зависимости от способностей персонажа. Игрок делает продолжительный бросок на Интеллект + Оккультизм (с со сложностью, равной 5 + уровень ритуала, до максимума 10). Каждый раз, когда игрок делает этот бросок, он должен вложить два очка крови за каждый уровень ритуала. Для завершения этого процесса требуется сумма успехов, втрое превышающая уровень ритуала. Каждый бросок отражает один сезон (три месяца) работы. Если маг полностью проваливает какой-либо из этих бросков, результат обнуляется, а исследование необходимо начинать заново.

Зачастую тауматург держит в уме ритуал, работающий аналогично тому, который он собирается изобрести, хотя и с принципиальным отличием. Опираясь на такой ритуал, маг способен модифицировать его, преобразовав в «новый». Создание подобного ритуала требует меньшего количества времени, чем разработка абсолютно нового ритуала. В таких случаях сложность равна только 3 + уровень ритуала.

Обратите внимание, что это лишь общие рекомендации по определению времени, необходимого для создания ритуала. Если Рассказчик считает определённый ритуал более или, напротив, менее сложным для разработки, ничто не мешает ему изменить базовое время его создания.

Пример: Рамза пытается изобрести новый ритуал третьего уровня, который он называет Зрением Проклятых. Рамза обладает Интеллектом 3 и Оккультизмом 5. Посвятив один сезон исследованию ритуала (основанного на другом ритуале третьего уровня), Рамза приходит к выводу, что он готов проверить свои теории. Игрок вкладывает шесть очков крови и бросает восемь дайсов против сложности 8. Ему удаётся получить пять успехов, что и венчает полный сезон работы его персонажа. Однако ему необходимо получить девять успехов, что подталкивает его к посвящению всего следующего сезона и трате ещё шести пунктов крови на проработку деталей. На сей раз игрок получает три успеха до общей суммы 8. Пытаясь закончить этот ритуал, Рамза проводит в лаборатории третий сезон. На третьем месяце экспериментирования (разумеется, после вложения ещё шести очков крови) игрок получает ещё три успеха. Это показывает игрокам и Рассказчику, что Рамза наконец изобрёл собственный ритуал практически после целого года работы.

Тауматургические ритуалы

Ритуалы первого уровня

Клеймо Возлюбленного (Brand of the Paramour)

Тауматург проводит этот ритуал, чтобы активно контролировать физическое состояние своего гуля. Тауматург должен сначала провести этот ритуал над кровью смертных близнецов, а затем разделить эту кровь со своим гул ем. Вкусив этой крови, вампир при помощи фантомной боли будет осведомлен о любом физическом вреде, причиняемом его гулю.

То есть, если «возлюбленный» гуль пострадает от пулевого ранения в грудь, заклинатель немедленно узнает об этой опасности. Узнает он также, если «любимый» споткнется и упадет, ушибив колено. Степень повреждений остается неизвестна тауматургу, лишь факт, что гуль получил повреждения определенной части своего тела.

Система: И заклинатель, и его гуль должны выпить по одному из двух пунктов крови смертных близнецов. После этого, если на гуля обрушится какое-либо физическое несчастье, заклинатель почувствует симпатическую боль в той же части тела. То есть, если гулю в плечо угодила шальная пуля, заклинатель почувствует острую боль в плече.

Эта боль, впрочем, не передается вампиру в виде урона, даже если гуль получает тяжелейшие повреждения тела. Если гуль теряет любое количество уровней здоровья, тауматург по-прежнему будет чувствовать лишь боль, сосредоточенную в том месте, где гулю причинен вред.

«Клеймо Возлюбленного» остается активным до тех пор, пока гуль жив и остается гулем; Обращение в вампира нейтрализует эту связь, поскольку тауматург не может делать «возлюбленного» из другого вампира.

Зашифровать Послание (Encrypt Missive)

Чтобы гарантировать, что их послания будут недоступны для назойливых глаз, Тремер иногда используют этот ритуал, чтобы магически закодировать документ. Созданный в давние ночи, чтобы отправлять послания через линии фронта или вражеские границы, этот ритуал нечасто применяется в век электронных коммуникаций, но его время от времени используют для связи между капеллами. Это весьма распространенный ритуал — похоже, многие Анархи из Свободного Штата Анархов овладели им и используют, чтобы шифровать адресованные своим товарищам граффити на стенах.

Система: Тауматург пишет послание кровью в течение ночи и произносит имя того, кто должен его прочесть. Лишь автор и тот, кому адресовано письмо, могут прочесть документ, но существуют различные «контр-ритуалы», которые можно использовать, чтобы разрушить магию данного ритуала. Любому другому, глядящему на письмо, написанное будет казаться тарабарщиной.

Эффективная Документация (Expedient Paperwork)

Этот полезный ритуал ускоряет прохождение документом бюрократической системы правительства и других инстанций. Магия не позволяет документам затеряться, бумаги проходят по самым быстрым каналам, даже минуя обычные дневные департаменты, которые стали бы препятствием при ночном образе жизни Сородича. Необычайно ценный в современном обществе, этот ритуал был разработан, чтобы справляться с бюрократией Церкви в былые ночи и смягчать любые подозрения против заклинателя. Для ритуала требуются шерстинки собаки, которая славится верностью и умением защищать, чтобы оберегать и направлять бумаги.

На выбор Рассказчика

Не каждому Рассказчику понравится лёгкость (или, в некоторых ситуациях, сложность) обретения колдовских сил посредством изучения Тауматургии. По умолчанию тауматурги изображены как самые редкие и незаметные элементы сообщества каинитов, поскольку каждый из них чрезвычайно занят созданием новых колдовских практик. Мы придерживаемся такого подхода из соображений игрового баланса, однако Рассказчик всегда может прибегнуть и к другим вариантам изображения тауматургического коллектива, сделав определённые силы более или менее доступными для игроков.

Вариативная стоимость ритуалов

Учитывая, что ритуалы позволяют игрокам создавать буквально любые эффекты прямо во время игры, Рассказчикам следует контролировать освоение и создание новых тауматургических ритуалов со всей возможной осторожностью. В дополнение к прямому ограничению на изучение тех или иных ритуалов Рассказчик может потребовать от игрока расхода дополнительных очков опыта за возможность «приобрести» новый ригуал 1 для своего персонажа. Один из проверенных способов предлагает Рассказчику просто потребовать от игрока вложения очков опыта, объём которых равен уровню ритуала. Тем не менее, это не должно превратить историю о тайной деятельности тауматурга в простую «добычу ритуалов». Хотя этот способ и позволяет замедлить темп обретения подлинного могущества персонажами игроков, не все истории требует подобного ограничения. Таким образом, вы сами можете выбрать, подходит вам такой метод или нет.

Пример: Сара хочет, чтобы её персонаж научился создавать Оберег ют Люпинов. Рассказчик решает, что это стандартный ритуал, известный многим представителям тауматургического коллектива, а потому позволяет изучить его стандартными методами. Тем не менее, несколько сессий спустя персонаж Сары находит старинный ритуал, зашифрованный в древней книге. Поскольку он уже достиг третьего уровня Тауматургии, необходимого для изучения этого ритуала, и провёл все необходимые исследования по расшифровке материала, Рассказчик просто решает, что персонаж должен вложить три очка опыта в качестве жертвы за обретение необходимых мистических знаний. Затем персонаж Сары проводит несколько месяцев по стандартным правилам, привыкая к новому ритуалу.

Необычные компоненты

Рассказчик может решить, что некоторые ритуалы сработают только в том случае, если протагонистам удастся найти действительно редкие ингредиенты, необходимые для их проведения. Равным образом, он может прийти к выводу, что игро-

ки должны провести необходимые исследования для лучшего понимания необычного ритуала или хотя бы иметь под рукой все необходимые справочники. Иногда такие задачи могут лечь в основу полноценной истории, хотя чаще они служат простым напоминанием о сложности разработки и изучения могущественных ритуалов.

Запретные знания

Рассказчик вполне может увеличить время создания или освоения ритуала, заявив, что знания, которые необходимо обрести тауматургу, практически невозможно достать, не приложив к этому колоссальных усилий. Не стесняйтесь назначать самые разные сроки разработки колдовских ритуалов. Возможно, некоторые первоуровневые ритуалы занимают не менее года изучения в силу своих необычных качеств, в то время как освоение ритуалов пятого уровня может потребовать целых столетий напряжённой работы. Особенно хорошо такой подход работает BI историях, повествующих о неописуемой трудности обретения подлинного могущества, но не блокирующих саму возможность его получения протагонистами.

Отвлекающие факторы

Правила, приведённые в этой книге, предполагают, что тауматург, занимающийся изучением своей чёрной магии, практически не уделяет внимание чему-либо ещё: в конце концов, освоение нечеловеческих знаний требует постоянного сосредоточения на рассматриваемом предмете и только на нём. А потому персонажи, освоившие колоссальный объём магических, знаний (или просто определённое число действительно новых способностей), могут испытывать трудности в поддержании отношений с котерией, Особенно когда им предоставляется возможность узнать что-то новое о кровавой магии. Полное посвящение своей вечной жизни колдовскому искусству препятствует активному участию в политике ночного сообщества и вмешательству с диверсионную деятельность Шабаша, а потому Рассказчик имеет полное право увеличивать срок изучения Тауматургии всякий раз, когда персонаж отвлекается на какую-либо иную деятельность.

Коллективное изучение

Если путь или ритуал пытаются изучить сразу несколько тауматургов, каждый из них должен соответствовать требованиям нового уровня кровавой магии. Для бросков используется наибольший запас дайсов из всех, которыми располагают протагонисты. За каждого дополнительного тауматурга к броску добавляется ещё один дайс. Хотя этот бонус и не способен сократить время первоначального изучения ритуала или пути, увеличенный шансы на получение успеха позволяют добиться большей эффективности при непосредственной разработке путей или ритуалов.

Новое Дополнение

При желании игроки и Рассказчик могут ввести в игру полноценную характеристику, отвечающую за предрасположенность персонажа к изучению кровавой магии. Только Рассказчик имеет право открыть или заблокировать персонажам доступ к определённым уровням такой характеристики.

Пример Дополнения:

Оккультная библиотека

Стивен протёр воспалённые глаза. Ему наконец удалось получить в свои руки «Дневники мощи и ритуальной магии» знаменитого Брауншига, однако на её страницах он нашёл только зашифрованные указания на ещё одну книгу оккультных знаний. Казалось, что один только сбор не говоря уже о начале подлинного изучения колдовских ритуалов, займёт у него целую вечность.

Женщина, подарившая ему жизнь в бесконечной ночи, незаметна появилась у него за спиной и положила руку на плечо своего воспитанника.

— Что-нибудь ищешь? — спросила она.

— «Тринадцать мандал герметической магии», — устало отозвался Стивен. — Я девять месяцев искал эту книгу только затем, чтобы узнать, что в действительности мне нужна совершенно другая.

— Секрет в том, чтобы знать, где искать, — ответила женщина и достала из сумки собственную копию древнего фолианта, положив её на стол перед изможденным потомком.

За долгие годы мистических поисков некоторые Сородичи возвели настоящие хранилища магических знаний. Одни получили такие знания по наследству от своих Сиров, другие обрели их в ходе длительных путешествий, третьим их подарили наставники, а четвёртые просто похитили их у соперников. В сущности, «библиотекой» тауматургу может служить отнюдь не хранилище печатных изданий: компьютерный диск с оккультными текстами или доверенный информатор, многое знающий о наработках других Сородичей, вполне может рассматриваться как «библиотека» с точки зрения приобретения этого Дополнения.

Какую бы форму ни принял источник знаний, он помогает тауматургу в поисках редких или откровенно магических сведений. Всякий раз, когда персонаж делает бросок на Оккультизм, предварительно обратившись к своей коллекции знаний, он может активировать это Дополнение. Хотя тауматург и теряет все преимущества, когда оказывается в плену у другого Сородича или посещает другой домен, всякий раз, когда он оказывается в родной лаборатории или библиотеке, у него появляется шанс найти что- нибудь поистине бесценное.

• Всего несколько книг: +1 дайс к проверкам Оккультизма.

•• Достойная коллекция: +1 дайс к проверкам Оккультизма, -1 очко сложности при проверках Оккультизма.

••• Множество редких источников: +2 дайса к проверкам Оккультизма, -1 очко сложности при проверках Оккультизма.

•••• Обширная коллекция знаний: +2 дайса к проверкам Оккультизма, - 2 очка сложности при проверках Оккультизма.

••••• Достоверная магическая энциклопедия: +3 дайса к проверкам Оккультизма, -2 очка сложности при проверках Оккультизма.

Система: Данный ритуал заколдовывает срочные бумаги, что проявляется в виде ауры для любого, кто таковую ищет. Обычное время обработки поданных документов уменьшается примерно до трети, и они ни за что не затеряются. Действие ритуала завершается, когда обработка сведений окончена.

Впечатляющая Внешность (Impressive Visage)

После проведения этого ритуала тауматург может увеличить свою сексапильность и обаяние. Когда этот ритуал проведен, тауматург обретает долю животной привлекательности; он просто становится самым желанным и привлекает внимание не хуже фотомодели. Чтобы этот ритуал работал, заклинатель должен положить веточку сушеной мяты в карман или обувь.

Система: На время действия этого ритуала заклинатель получает два кубика на все броски, связанные со внешностью. Ритуал активен столько часов, сколько Успехов было выброшено в ходе броска активации. Рассказчик может принять решение сузить сферу использования этого ритуала, приказывая игроку определить, какая именно из черт его персонажа станет более привлекательной. То есть, персонаж может получать бонусы, когда заглядывает собеседнику прямо в глаза, говорит низким баритоном, сияет белоснежной улыбкой и т.д.

Бесовская Напасть (The Imp's Affliction)

Отвратительный ритуал «Бесовская Напасть» проклинает жертву, насылая раздражение на ее уши, горло и нос. Слизистая оболочка горит, уши наполняются жидкостью, горло дерет и сушит, а глаза слезятся. Для проведения ритуала достаточно, чтобы тауматург написал имя жертвы на клочке бумаги.

Система: «Бесовская Напасть» действует одну сцену, в течение которой жертва начинает задыхаться после [5 минус Выносливость] ходов. Изнуренная жертва получает один уровень ударных повреждений, который исчезает к концу сцены, когда симптомы рассеиваются. Этот ритуал чаще всего используют, чтобы терзать людей во время общения, поскольку неприглядная болезнь делает их, по меньшей мере, неприятными окружающим. Сложность социальных бросков для персонажа, охваченного «Бесовской Напастью», увеличивается на 1. Это ритуал не действует на Сородичей.

Изучение Дремлющего Разума (Learning the Mind Enstumbered)

Этот ритуал используется, чтобы определить причину торпора по телу вампира, или чтобы по праху Сородича определить, что его уничтожило. Для проведения ритуала заклинатель кладет монетку на глаз находящегося в торпоре Сородича, и слышит голос Сородича, который сообщает причину упокоения. Если Сородич превратился в прах, тауматургу требуется просто положить монетку в пепел.

Система: На проведение этого ритуала нужно полчаса, в конце которого тауматург слышит послание. Этот обряд не работает ни с какими другими существами, кроме Сородичей.

Очищение Внутреннего Демона (Purge the Inner Demon)

У всех Сородичей внутри сидит яростное чудовище. Тауматург, проводящий этот ритуал, может временно утихомирить Зверя вампира, и даже вырвать вампира из-под контроля Зверя. Чтобы начать ритуал, заклинатель должен проткнуть себе руку твердым острием. Это заставляет объект стать до странности покорным, и даже вырывает его из Безумия. По сути, звериная часть его натуры оказывается временно отделена от его души. Легенды гласят, что некоторые Сородичи добровольно доголодались до торпора после того, как к ним применили этот ритуал.

Система: Этот ритуал длится количество ночей, равное количеству Успехов, выброшенных заклинателем в броске Манипулирование + Эмпатия (Сложность 10 минус Человечность объекта, но не менее 1). В течение этого времени объект не может впадать в Безумие. Тауматург не может применить этот ритуал на себя.

Возрождение Смертного Тщеславия (Rebirth of Mortal Vanity)

Этот ритуал позволяет вампиру вновь отращивать свои волосы. На каждый дюйм волос, которые тауматург желает отрастить, он должен сорвать один волосок с головы человеческого ребенка. Положив волоски на зеркало и глядя в него сверху, тауматург молча делает над ним пассы, рисуя в воздухе знаки. С ростом волос зеркало поглощает волоски на своей поверхности. Когда ритуал завершен, фолликулы волос вампира вновь умирают, но волосы сохраняют новую длину, пока не будут обрезаны. Этот ритуал можно проводить над другим Сородичем, но объект ритуала должен выдрать волоски самостоятельно, и оба они — заклинатель и объект — должны стоять над зеркалом в течение обряда.

Система: Количество Успехов определяет, насколько стремительно будут расти волосы вампира. При одном Успехе на отращивание дюйма волос требуется 10 минут, а при пяти Успехах волосы вырываются из скальпа объекта со скоростью более фута в минуту. Если волосы затем обрезают короче, чем они были до Обращения вампира, они вернутся к изначальной длине к следующей ночи. Вампир, который при жизни был лыс, останется таким и в не-жизни; хотя некоторые допускают, что существует более сильная версия данного ритуала, для истинно тщеславных мертвецов, страдающих от облысения.

Ритуал Представления (Rite of Introduction)

Тремер используют этот ритуал в качестве формального способа представиться, прибывая в город. Однако это старый ритуал, и он не так широко распространен, как раньше. Многие молодые члены клана даже не подозревают о его существовании. Но некоторые регенты-традиционалисты

настаивают на его использовании и не принимают никаких извинений в случае нарушения этикета. Также этим ритуалом можно пользоваться, чтобы попросить о помощи. Заклинатель варит пригоршню корня тамариска в сосуде с дождевой водой и говорит короткое заклинание в клубящийся над водой пар, а затем добавляет каплю калангового масла. После этого он произносит короткое послание, которое телепатически передается сначала регенту, а затем остальным членам клана, согласно порядку их мест в иерархии. Ритуал позволяет регенту телепатически ответить, но делать это его обязывает лишь традиция.

Система: Заклинатель может произнести 30-секундную речь, в которой представляется другим членам клана в городе. Ритуал также на пять минут устанавливает телепатический контакт с регентом.

Фиал Крови (Sanguineous Phial)

Этот ритуал позволяет вампиру зачаровать сосуд, чтобы тот мог хранить кровь и не позволять той испортиться. Весьма полезно для Сородичей, у которых нет медицинских знаний или технологий, чтобы сохранить кровь более современным способом. Заклинатель берет закрытый крышкой глиняный кувшин и закапывает его в землю на две ночи, а затем выкапывает последующим вечером. Накрошив в пустой сосуд сухой ясеневый лист и залив туда кровь, он закрывает контейнер и запечатывает крышку салом, капающим со свечи. Кровь останется свежей, пока печать не будет сломана. Ритуал был широко распространен в Средние Века, но исчез из магических книг после формирования Шабаша. Считается, что это тот же ритуал, полученный обратно у отступников, слегка измененный, поскольку суеверные старейшины боятся, что все, исходящее от шабашевских предателей, может нести в себе сатанинскую порчу.

Система: После того, как контейнер откроют, кровь начинает портиться с обычной скоростью. Если сосуд разбивается, кровь мгновенно разлагается до состояния, в каком она была бы, если бы ее вообще не сохраняли. Сосуд можно использовать несколько раз, но ритуал требуется провести заново, или же кровь испортится.

Писец (The Scribe)

Этот ритуал создает письменный документ на основе произносимых заклинателем слов. Тауматург просто говорит, и его слова волшебным образом появляются перед ним на бумаге. Некоторые тауматурги применяют разновидности ритуала, где имеется перо, записывающее слова по мере их произнесения, но наиболее распространенная форма этого ритуала не заботится о подобных внешних проявлениях. Мало того, некоторые молодые тауматурги изобрели вариант, в котором слова записываются прямо в компьютерный файл — что Старейшины практически повсеместно осуждают как пошлость. Для этого ритуала требуется клюв птицы или язык ящерицы, заклинатель должен раздавить их между большим и указательным пальцами.

Система: На протяжении одной сцены любые произнесенные тауматургом слова записываются на любой поверхности, которую он выберет. Это, как правило, бумага (отдельные листы или связанные в альбом), но может быть и стена, головка булавки, что угодно. «Писец» автоматически определяет размер букв, чтобы произносимое поместилось на указанной поверхности, но не заботится о читаемости; 400 страниц «Седьмого Знака», записанные на визитной карточке, невозможно будет прочесть без микроскопа. Кроме того, «Писец» не приглаживает выражения говорящего — в случаях, когда ясность и качество имеют значения, в дело вступает навык Выражение (Expression). Ритуал может быть наложен и не на самого тауматурга, если последний того пожелает. Кроме того, он может добровольно завершить действие ритуала до конца сцены.

Серенада для Ками (Serenading the Kami)

Произнося заклинания и воскуривая благовония, заклинатель получает временное покровительство духов, называемых ками, «высоко вознесенных существ», которых можно найти во всех вещах. Разработанный традиционно настроенными японскими Сородичами в качестве подспорья в поединке, этот ритуал используется в основном относительно силовых действий. Тауматург должен сжечь палочку благовоний, чтобы задействовать данный ритуал.

Система: Этот получасовой ритуал позволяет тауматургу уменьшить на 2 Сложность любого единичного физического действия, которое следует непосредственно после завершения ритуала. Это может быть продолжительное действие, вроде копания ямы, или это может быть нечто элементарное, вроде проведения смертельного удара.

Почувствовать Волшебство (Sense the Mystical)

Этот ритуал одаривает способностью чувствовать «следы волшебства», оставляемые магическими объектами и эффектами. Изначально данный ритуал разработали, чтобы находить не-Тремер, пользующихся тауматургией и магическими артефактами, и он весьма распространен среди молодых Тремер, стремящихся заработать известность. Пока эта способность активна, тауматург держит зажженную свечу, свет которой заставляет магическое сверкать.

Система: После пятиминутного произнесения заклинаний тауматург обретает способность чувствовать магические эффекты. «Почувствовать Волшебство» позволяет обнаруживать Тауматургию, Некромантию и схожую основанную на крови вампирскую магию, если они применяются в нескольких ярдах от связанного с магией объекта или существа. Эта способность не различает, какой именно тип магии крови обнаружен, как не распознает и «обычные» Дисциплины. Эта способность остается на одну сцену.

Ритуалы второго уровня

Кровавый Мёд (Blood Mead)

Культ Диониса считал, что сверхъестественные способности можно обрести под действием ойнос или любым другим видом опьянения. В ходе дионисийских ритуалов для избранных приверженцев может быть приготовлен особый напиток, состоящий из витэ и мёда (хмельного напитка). Напиток, как считается, придает потрясающую стойкость, пусть и лишь под опьянением. Схожим образом, тауматург, проводящий данный ритуал, способен выдержать большее количество повреждений, чем обычно.

Система: Тауматург должен принять варево, чтобы задействовать эффект. Смешав два пункта своего витэ с медовым напитком, маг создает мощное обезболивающее и опьяняющее вещество. Находясь под его действием, заклинатель получает дополнительный уровень здоровья «Ушибы» (Bruised). Однако он страдает от эффектов опьянения, и посему теряет кубик на все броски Ловкости и Интеллекта. Эффекты «Кровавого Мёда» длятся количество часов, равное количеству Успехов, полученных во время поглощения мёда. К концу ночи витэ в «Кровавом меду» выдыхается и утрачивает свои волшебные свойства и, как следствие, не может восполнить запас крови вампира. Мёд может, однако, продолжать действовать опьяняюще, в зависимости от того, какое его количество вампир принял.

Бюрократическая Обреченность (Bureaucratic Condemnation)

Разработанный в качестве антитезы «Эффективной Документации», данный ритуал заставляет формуляры, письма и прочие документы, подаваемые жертвой, теряться в бюрократическом механизме. Использование этого ритуала породило множество голословных баек среди Тремер, которые хвастаются, что организовали соперникам невыкупленные из залога убежища, отъятые за неуплату машины и аннулированные разрешения на строительство. Самое раннее задокументированное использование этого ритуала, похоже, случилось во времена Ренессанса, когда Тремер добился отлучения от церкви своего соперника-Ласомбра за неподчинение предписанию Инквизиции. В ходе проведения ритуала тауматург должен набросать портрет объекта (пусть и очень грубый) чернилами из кальмара.

Система: Время, которое занимает любое бюрократическое действие, утраивается, включая отправку документов, получение разрешений и т.д. Персонажи с достаточным Влиянием и тому подобным по-прежнему способны «протолкнуть дело», однако они, скорее всего, столкнутся с дополнительной сложностью.

Изготовление Кровавого Камня (Craft Bloodstone)

Этот ритуал создает небольшой камень, используемый в качестве устройства слежения. Заклинатель должен поместить небольшой камешек в сосуд, наполненный тремя пунктами крови из любого источника. Эта кровь не обязательно должна быть человеческой. В каждую из трех последующих ночей тауматург зачитывает над сосудом заклинание. Кровавый камень поглощает один пункт крови каждую ночь, и жидкость становится чуть прозрачнее, пока на третью ночь не становится чистой, словно вода. После этого вампир обретает мистическую связь с камнем и всегда знает его приблизительное местоположение.

Система: Тауматург, создавший кровавый камень, всегда инстинктивно чувствует его местонахождение. Это не столько осознание его точного местоположения, сколько ощущение удаленности и направления.

Усиление Проклятия (Enhancing the Curse)

Гули могут жить почти бесконечно при условии, что в их телах будет вампирская кровь. Тауматург, накладывая данный ритуал на гуля, увеличивает силу вампирского витэ в его теле, но также вызывает схожие неблагоприятные эффекты от воздействия солнечного света, от которых страдают сами вампиры. Каждое мгновение, что объект ритуала проводит под солнечными лучами, он получает ожоги третьей степени.

Это становится фатальным, если гуль не может найти укрытие от солнечного света. Вампир должен оцарапать объект и пустить ему кровь, хотя некоторые варианты ритуала требуют, чтобы тауматург ударил гуля. Естественно, это не самый приятный ритуал, и тауматурги пользуются им, чтобы дисциплинировать или испытать своих гулей.

Система: Чтобы ритуал вступил в силу, требуется физический контакт между тауматургом и гулем. До тех пор, пока в теле жертвы остается вампирская кровь, он будет получать один уровень аггравированных повреждений за два хода, пока находится под прямыми солнечными лучами. Если вся вампирская кровь в его теле будет потрачена, жертва перестанет получать повреждения от солнечного света. В течение следующего месяца, если гуль примет и будет удерживать в теле кровь вампира, он будет страдать от повреждений, попадая под прямой солнечный свет.

Гашение (Extinguish)

Этот ритуал устраняет угрозу, которой огонь является для Сородичей. Заклинатель способен тушить опасное пламя, изрядно удивляя охотников на вампиров, когда их факелы и клейма перестают быть полезными инструментами. Чтобы задействовать данный ритуал, заклинатель пальцами гасит огонек свечи, одновременно сплевывая на пол.

Система: Этот ритуал активируется заранее, и в ходе всей ночи вампиру достаточно произнести один магический слог, чтобы погасить одно пламя, размером вплоть до костра.

В течение одной ночи тауматург может использовать эту способность столько раз, сколько было получено Успехов в изначальном броске ритуала. Гашение пламени свечи во время подготовки также может потребовать проверки на ротшрек.

Нехоженый След (Impassable Trail)

Вампир может пройти даже по самому густому лесу, не оставив никаких следов. Он по-прежнему оставит след для существ, обладающих мощным обонянием, но ничего более. Чтобы этот ритуал действовал, тауматург должен иметь при себе перья совы, вымоченные в витэ Сородича, или пепел сожженных лапок жабы.

Система: Вампир не оставит за собой никаких следов, за исключением легкого запаха, для обнаружения которого требуется три Успеха в броске Восприятие + Бдительность (Сложность 8). Действие ритуала длится одну ночь.

Сглаз (Jinx)

Этот ритуал связан с использованием крови другого Сородича, чтобы насылать на него различные мелкие несчастья по прихоти тауматурга. Основанный по большей части на Принципе Идентичности (см. вторую главу «Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy»), этот ритуал поглощает кровь объекта вместо крови заклинателя. У тауматурга должен быть один пункт крови жертвы, который исчезает после того, как попытка насылания совершена. Кошмары, обрушивающиеся на объект в результате этого ритуала, создали Тремер опреде-

ленную репутацию. Естественно, многие Сородичи обоснованно боятся дать Колдунам доступ к своему драгоценному витэ, и возможности этого ритуала тому подтверждение. Что самое пугающее, тауматургу даже нет необходимости быть рядом с жертвой, настолько сильна связь Идентичности. Все, что нужно тауматургу, это пожертвовать кровь объекта…

Тауматург насылает на жертву невезение, заставляя ее терпеть неудачу в мирских делах. Это может привести к чему угодно, от мелких типографских ошибок до автокатастрофы, и к любым промежуточным неприятностям между этими крайностями, в зависимости от обстоятельств сглаза.

Система: следующий бросок, который делает проклятый персонаж, автоматически терпит неудачу, вне зависимости от результата. Это не провал, а лишь обычная неудача. Применительно к продолжительному действию, бросок просто не получает Успехов в текущий ход — жертва может набрать другие Успехи в ходе последующих бросков (при условии, что данная неудача не является определяющей).

Плач о Проклятой Жизни (Mourning Life Curse)

Хотя этот ритуал и не причиняет физического вреда своему объекту, он может травмировать психологически. Ритуал позволяет заклинателю извлекать кровь из смертного, не нанося тому ранений. Тремер должен выпить глоток трижды дистиллированной крови крокодила и приготовить мазь из копалового масла, дикой очанки и фиников. Он носит мазь с собой до тех пор, пока не найдет подходящую жертву. Затем тауматург смазывает мазью ее глаза и шепчет две строчки заклинания в ухо смертному. После чего смертный начинает неудержимо плакать, кровавые слезы медленно стекают по его щекам. Действие ритуала продолжается до тех пор, пока заклинатель не перестанет пристально глядеть на жертву. Единственные последствия для жертвы — легкое опухание капилляров вокруг глаз и обычные эффекты от потери крови.

Система: Жертва будет истекать кровью медленно. Требуется около пяти минут, чтобы собрать один пункт крови. Нет никакой активной защиты от этого ритуала, но смертный должен быть способен услышать заклинание, которое шепчет тауматург. Некоторые тауматурги применяют этот ритуал на спящих жертвах, чтобы уберечь их от неприятного наблюдения за этим действом.

Шаги Ужаснувшихся (Steps of the Terrified)

Этот ритуал позволяет заклинателю задержать убегающего врага. Чем усерднее объект пытается бежать, тем медленнее он это делает. В итоге наступает момент, когда он вообще с трудом может двинуться. Вампир зачастую может не спеша настигнуть свою цель. Вампир должен бросить в цель горсть тополиных почек, а затем смочить свои руки маслом, семь раз повторив короткое заклинание. Прежде чем преследовать жертву, заклинатель стряхивает мало со своих рук.

Система: В первый ход после завершения ритуала жертва движется с половинной скоростью. Если она пытается двигаться быстрее, то замедляется до четверти своей стандартной скорости. Каждый раз, когда жертва пытается двигаться быстрее, ее скорость ополовинивается. Действие ритуала длится до ближайшего восхода.

Трима (Trima)

Этот вид ойнос с добавлением трав и пряностей согревает кровь и тело и, таким образом, вызывает у жертвы дремоту. Маги иногда подают этот напиток большому количеству смертных, например, во время вечеринки или другого собрания. Это помогает лучше защитить Маскарад, когда гости- Сородичи начинают в свою очередь пить из сонных смертных. Сородичи, вкушающие витэ от смертных, находящихся под действием тримы, испытывают легкую эйфорию, но недостаточно сильную, чтобы это можно было назвать опьянением.

Система: Заклинатель смешивает хотя бы один пункт своего витэ с выбранным вином и специями. Чтобы приготовленная трима подействовала, ее должны выпить. Выпив тримы, жертва должна сделать успешный бросок Силы Воли (Сложность 8), чтобы предпринять какое-либо действие, поскольку ею овладевает искусственно вызванная летаргия. Этот эффект длится количество часов, равное количеству пунктов крови, потраченных заклинателем при создании ритуала. Объекты могут сопротивляться этому эффекту, набрав хотя бы три Успеха в броске Выносливости (Сложность 8). Каиниты и другие сверхъестественные существа не подвержены действию тримы, поскольку их кровь слишком сильна, чтобы попасть во власть зелья.

Шепоты Призрака (Whispers of the Ghost)

При помощи этого странного ритуала вампир может общаться с материальным миром из формы своей Духовной Проекции. Задействовав ритуал, Сородич обретает способность говорить с любым встреченным, но его слова доносятся, словно призрачный шепот. Люди, слышащие такой шепот, часто принимают его за слова призраков или духов. Во время проведения этого ритуала тауматург должен держать в своей левой руке ухо все еще живого существа.

Система: Этот ритуал действует лишь на вампиров, использующих способность пятого уровня Прорицания — «Духовная Проекция». Наложив заклинание, каинит может говорить в течение одной сцены или до рассвета, в зависимости от того, что наступит раньше. Тауматург может лишь говорить с материальным миром; его невозможно увидеть, нельзя прикоснуться к нему и т.д.

Ритуалы третьего уровня

Аллергия на Кровь (Blood Allergy)

В напоминание о своей утраченной смертности, о болезнях и несчастьях, Сородичи, страдающие от аллергии на кровь, не могут удерживать витэ в своих телах.

Попытки удержать любую выпитую кровь приведут к мгновениям сильной тошноты, за которыми следует долгая рвота, которая утихает лишь после того, как вся кровь удалена из тела. Пролив своей крови на мертвые лепестки красной розы, маг может заразить жертву этой аллергией.

Система: Перед проведением этого ритуала нужно лишь 10 минут на подготовку, в течение которых тауматург должен потратить пункт крови и смешать его с лепестками мертвой розы. Жертва, страдающая от аллергии на кровь, попадает под действие ритуала на одну ночь за каждый Успех, полученный заклинателем. Жертва не может удержать кровь в своем теле и, таким образом, не очень-то может применять свои вампирские способности. Вампиры не будут изрыгать кровь, если у них осталось три или меньше пункта крови, и эта способность не воздействует на Сородичей, которые старше заклинателя. Хотя потеря крови недостаточно велика, чтобы погрузить Сородича в торпор, он окажется на пороге голода, и, возможно, ему нужно будет делать бросок Безумия при столкновении с кровью.

Очищение Плоти (Cleansing of the Flesh)

Вампиры должны пить кровь смертных, чтобы выжить, и вместе с этим проклятием приходит и риск привязаться к порокам смертных: наркотикам и алкоголю. Иногда Сородичи проводят свои не-жизни в качестве носителей различных венерических заболеваний, вроде СПИДа. Колдун, проводящий этот ритуал, должен провести целую ночь в ванне, наполненной очищенной водой. По ходу ночи тауматург должен вывести из своего тела всю кровь, кроме последней капли, понемногу, в течение всей ночи. После того, как кровь выходит из его тела, все наркотические зависимости и болезни, которые носил в себе вампир, больше не будут обременять его.

Система: Заклинатель лежит в сосуде с чистой водой и выпускает из себя всю кровь, кроме последнего пункта, приблизительно по два пункта в час. Все зависимости от наркотиков и все болезни, не имеющие сверхъестественной природы, больше не будут беспокоить тауматурга к концу ночи, хотя он, скорее всего, будет очень голоден после проведения ритуала. Этот ритуал можно провести и над другим вампиром, который должен открыть себе вены, пока Колдун будет произносить заклинание, стоя рядом с ванной.

Создание Ловца Снов (Craft Dream Catcher)

Объединяя знания Земли Духов и эту ритуальную магию, заклинатель может создать малый артефакт, который помогает защитить спящего. Используемый преимущественно в культурах коренных народов Америки, Ловец Снов был могущественным талисманом, защищающим от враждебных духов. Ловец Снов — это личный предмет, создаваемый для конкретного индивидуума и работающий только для этого индивидуума. Заклинатель берет немного волос, крови и слюны владельца, смешивая их при создании Ловца Снов.

Система: Ловец Снов обеспечивает владельца двумя видами защиты. Во-первых, духи, пытающиеся что-нибудь сделать персонажу, получают к сложности плюс два. Во-вторых, любая из тауматургических способностей Онейромансии (см. «Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy», стр. 75) может увеличить или снизить свою Сложность на 1, в зависимости от желания владельца талисмана. Эти преимущества проявляются, лишь если Ловец Снов у персонажа при себе.

Создание Большого (Major Creation)

Обычно Путь Сотворения (Path of Conjuring) ограничен предметами не крупнее тауматурга, как размером, так и весом. Однако при помощи этого ритуала призывающий может создавать предметы, которые больше обычного лимита. Маги Тремер могут удивить врагов, создав «из ничего» мотоцикл, чтобы удрать, или что угодно еще — по своему усмотрению. Для этого ритуала нужно, чтобы заклинатель отрезал себе большой палец, который исчезает в случае любого призывания. Некоторые тауматурги подозревают, что их палец обеспечивает дополнительную массу для призыва больших объектов, даже несмотря на то, что объекты могут быть в несколько раз крупнее заклинателя.

Система: После подготовки этого ритуала, количество полученных Успехов определяет множитель, на который призывающий может превысить обычный лимит веса и размера. Например, игрок призывающего получил три Успеха в броске ритуала, он может создать что-нибудь, что в три раза больше него самого. Использование этого ритуала обходится в три дополнительных пункта крови в добавление к обычной стоимости призыва вещи. Что именно тауматург может призвать, по-прежнему ограничено активированной способностью Пути Призывания. Вдобавок, отрезание своего большого пальца требует броска Силы Воли или траты очка Силы Воли.

Телекоммуникация (Telecommunication)

Это современное волшебство позволяет заклинателю воздействовать на изображение на экране телевизора. Заклинатель может создать картинку, которая предстанет перед находящимися возле телевизора, и создавать поддельные передачи: «Мы прерываем нашу программу ради экстренного выпуска…» Поскольку тауматург сам может смотреть из телевизора, этот ритуал также является эффективным средством наблюдения.

Система: Любой телевизор, к которому тауматург прикасался в течение прошедшей недели, может стать объектом этого ритуала. Каждый успех позволяет заклинателю смотреть из телевизора и воздействовать на него в течение пяти минут, на протяжении этого времени тауматург впадает в состояние транса. Он может наблюдать из телевизора за всем окружающим и управлять всем, что появляется на экране, неважно, использует ли он существующие сигналы или плоды своего воображения.

Прикосновение белладонны (Touch of belladonna)

Ритуал позволяет тауматургу легким прикосновением отравить жертву. Прежде чем провести ритуал, заклинатель должен смазать руки экстрактом белладонны.

Система: Жертва совершает бросок Выносливость + Стойкость (сложность 8). При выпадении трёх и более успехов, отравление не удаётся. При двух успехах жертва чувствует тошноту и недомогание в течение трёх ночей, также сложность всех бросков увеличивается на единицу.

Отследить Нарушителя (Track Transgressor)

После недавнего уничтожения отступников-Тремер подфракция клана Тремер начала охоту на так называемых нарушителей — не принадлежащих к клану Сородичей, владеющих секретами Тауматургии. Суровые меры против нарушителей самых святых законов Тремер пока еще не набрали размаха, но после недавнего появления этого ритуала все может измениться. Данный ритуал находит и отслеживает указанных нарушителей, с которыми затем разбираются по усмотрению Тремер. Тауматург проливает собственную кровь на землю, после чего на ней проступают следы нарушителя.

Система: Тауматург должен провести этот ритуал в области, где в последние 24 часа применялась Тауматургия. После успешного ритуала Тремер может без труда до конца ночи видеть следы другого мага. Следы соответствуют точному пути, по которому прошел маг, покинув область применения Тауматургии. Ритуал может отслеживать лишь Тауматургию, а не Некромантию или иные типы магии. Заклинатель должен потратить хотя бы один пункт крови для активации этого ритуала.

Защита от Фей (Ward versus Fae)

В ночи далекого прошлого крестьяне и знать принимали суеверные меры против того, чтобы избежать непрошеных визитов Малого Народца. Тремер создали этот ритуал, чтобы защитить себя и своих смертных рабов и гулей от любого взаимодействия с Дикими. Когда Средние Века закончились и произошла индустриальная революция, большинство людей больше не верили в фей, и, как следствие, эта ритуальная защита стала накладываться куда реже. В современном обществе лишь те, кто связан с оккультизмом и сверхъестественным, могут предположительно знать о существовании Подменышей, но ничего конкретного. Пусть этот ритуал и не проводят часто, но он по-прежнему не забыт и записан для случаев, когда может понадобиться.

Система: Тауматург накладывает этот ритуал так же, как и Защиту от Гулей, он просто действует на Подменышей, а не на гулей. Для ритуала требуется горсть железных опилок, а не пункт крови.

Ритуалы четвертого уровня

Отложенное Проклятие (The Curse Belated)

Колдуны обычно проводят этот ритуал лишь над самыми ценными гулями, или над самыми дорогими для мертвого сердца тауматурга. Проведя этот ритуал над гулем, тауматург может почти наверняка гарантировать своему рабу шанс на выживание: ведь в тот миг, когда гуль умрет, кровь вампира, текущая в его жилах, воскресит его в виде полноценного вампира. Тауматург клеймит гуля своим символом, который исчезает, как только гуль становится нежитью.

Система: Тауматург, согласно требованиям этого ритуала, временно теряет один постоянный пункт из своего запаса крови. Эта кровь вкладывается в гуля, которого желают уберечь. Второй пункт крови тауматурга, которым следует напоить гуля, остается в теле гуля, пока тот не умрет (гуль не может использовать его для подпитки дисциплин, лечения и т.д.). В случае смерти, недоступный пункт витэ спасет гуля от Окончательной Смерти и возродит его в виде вампира того же клана, к которому принадлежит заклинатель — обычно после небольшой задержки, позволяющей убийцам гуля уйти. После того, как гуль становится Сородичем, пункты крови из временного запаса крови возвращаются к тауматургу.

Породить Немощь (Infirm Inert)

Одно из загадочных свойств витэ Сородичей — сверхъестественная способность к лечению. Кровь подпитывает заживление ран, и все — от колотых ранений и до потери конечностей — может зарасти и излечиться. Когда тауматург брызгает собственной кровью на цель и проводит этот ритуал, жертва утрачивает способность использовать свое витэ для лечения. Перед проведением этого ритуала тауматург должен выпить небольшое количество крови с добавлением опия.

Система: На каждый Успех, полученный магом при проведении этого ритуала, жертва утрачивает способность к лечению на одну ночь. Для проведения ритуала требуется 20 минут концентрации, в ходе которых заклинатель тратит один пункт крови. При успешном завершении Слабая Кровь заставляет околдованного немедленно утратить способность лечиться, хотя он может и не подозревать об этом, пока не попытается активно воспользоваться своей кровью для лечения. Жертвы могут потратить пункт Силы Воли, чтобы игнорировать данный эффект на один ход. Когда действие этого ритуала заканчивается, все раны можно излечить обычным образом, в соответствии с типом полученного урона.

Разорвать Разум (Rend the Mind)

Дом Тремер, мастера Тауматургии и Прорицания, разработали эту атаку в качестве формы убийства. Способность проникать в разум и напрямую атаковать

душу противника значительно превосходит физическое нападение на врагов, и ее практически невозможно обнаружить. В ходе подготовки к этому ритуалу тауматург поедает мозг бешеного животного.

Система: Проведение этого одночасового ритуала позволяет заклинателю применить одну телепатическую атаку до ближайшего рассвета. Атака может быть проведена на любого, кого тауматург может видеть, и при телепатической атаке делается бросок Интеллект + Эмпатия (Сложность равна Силе Воли жертвы) для определения ее эффективности. Каждый успех преобразуется в один уровень непоглощаемых ударных/bashing повреждений (хотя Сородичи уполовинивают полученный урон).

Возвращение Сердца (Return of the Heart)

Этот ритуал — страшное проклятие для малочеловечных Сородичей. Каиниты, ставшие объектом этого ритуала, получают часть своей медленно умирающей души обратно. Убийцу переполняет раскаянье и сожаление за совершенные деяния. Более испорченных членов Шабаша этот ритуал травмирует особенно сильно и может даже привести их к смерти от рук товарищей по стае. Призвание этой силы требует или знания Истинного имени объекта или обладания некоторым количеством его крови.

Система: Объект временно начинает руководствоваться иерархией грехов Человечности так, словно обладает Человечностью 9. Учтите, что на самом деле это не наделяет персонажа Человечностью 9 — его просто охватывает ощущение проклятия. Объект по-прежнему обладает своим обычным значением Пути, но он больше не равнодушен к жестокости мира. Это вынуждает каинита проводить проверку на деградацию даже за самые ничтожные деяния. Данный эффект длится один час на каждый Успех, полученный в броске ритуала.

Магическое Зеркало (Scry)

Заклинатель превращает водную поверхность в магическое зеркало, способное сосредоточиться на указанном индивидууме или месте. Заклинатель может видеть и слышать так, словно находится там лично. Чаще всего для подсматривания при помощи этого волшебства используются природные водоемы и чаши с водой. Небольшие (не больше детского бассейна), неподвижные (так проще разглядеть) объемы воды подходят для этого лучше всего. Для ритуала нужно смешать с водой немного крови совы.

Система: Хотя эта магия и похожа на способность Прорицания «Ясновиденье», между ними есть разница. Во-первых, заклинатель не может применять способности Прорицания в дополнение к эффектам «Магического зеркала». Во-вторых, если фокусирование идет на индивидууме, у мага должна быть личная вещь этого индивидуума или он должен знать его Истинное Имя. В-третьих, если наблюдение фокусируется на области, эту область нельзя менять в течение действия ритуала. Этот ритуал действует количество часов, равное количеству Успехов, получен-

ных при броске. В течение этого времени тауматургу достаточно просто сосредоточиться, чтобы увидеть в воде образы.

Похищенные Поцелуи (Stolen Kisses)

Тауматурги проводят этот ритуал, когда не хотят питаться при помощи рта. Вместо этого «Похищенные Поцелуи» позволяют им высасывать небольшие порции витэ из других частей тела сосуда. Некоторые вампиры предпочитают сильное рукопожатие. Другие предпочитают душить сосуды, получая двойное удовольствие от асфиксии и прилива нового витэ, текущего по холодным жилам. Другие «ловят кайф», выпивая кровь из сосуда во время секса. В любом случае, сосуд обычно не узнает сразу же, что из его тела была высосана кровь, хотя испытает легкое чувство головокружения и помутнение сознания. Для этого ритуала требуется, чтобы заклинатель имел при себе «ведьмин поцелуй» — чертополох, вымоченный в крови вампира.

Система: Маг должен сначала сделать небольшой надрез у себя на теле, там, где он собирается вступить в физический контакт с сосудом. Затем проводится ритуал; по его завершению рана сама затягивается. Но она открывается, превращаясь в отверстие со ртом и губами, если ее прижать к плоти сосуда, и волшебным образом высасывает один пункт крови каждый ход, пока сохраняется контакт. После того, как поглощен второй пункт витэ, сосуд, скорее всего, почувствует дурноту, а высасывание пяти пунктов витэ, вероятно, вынудит жертву потерять сознание от значительной нехватки крови в ее теле. «Украденные Поцелуи» остаются активны одну ночь.

Колдун не вызывает экстаза или наслаждения, забирая кровь подобным образом, как было бы, если бы он питался жертвой при помощи рта.

Ритуалы пятого уровня

Благословение Кобры (Cobra's Favor)

В качестве меры предосторожности против того, чтобы их витэ не забрали против их воли, Тремер при помощи этого ритуала насыщают свое витэ жгучим ядом, который наносит повреждения всему, к чему прикасается.

Требуется смешать травяную припарку и яд змеи с некоторым количеством крови тауматурга.

Система: Наполнив сосуд одним пунктом витэ и смешав его с требуемыми травами и ядом, тауматург зачитывает заклинание, и зелье становится насыщенно-черным. Чтобы ритуал начал действовать, заклинатель должен выпить эликсир, получив в процессе один уровень непоглощаемых аггравированных повреждений. Целый месяц после этого любой, кто вкусит крови заклинателя, получит по одному уровню аггравированных повреждений на каждый поглощенный пункт крови.

Суд Священной Правды (Court of Hallowed Truth)

Хотя этот ритуал и разработали для использования на трибуналах Тремер, в нынешние ночи бывало, что Князья обращались к Тремер, чтобы провести его в своих залах собраний. Беспристрастное свидетельство и очевидная правда становятся стандартом на суде, и многие интриганы и лжецы выдали свои собственные планы своими же невольно правдивыми словами. На каждом входе в зал суда, в том числе и у окон, следует положить по паре скрещенных костей.

Система: Магия окутывает одно помещение, и все находящиеся в нем подчиняются создаваемому ею приказу говорить правду. Нельзя говорить неправду, и на прямые вопросы председательствующего судьи или совета отвечают откровенно, без упущений или лжи. Магия держится в помещении в течение одного месяца. Отдельные Князья впали в зависимость от этой магии, на свою погибель, поскольку Князь или оказывается в несообразно большом долгу у Тремер, или же другие Сородичи возмущаются этой деспотической практикой и отказываются посещать собрания. Эта магия неизменно подтачивает власть Князей, которые полагаются на нее, хотя некоторые из них слишком недальновидны, чтобы это осознать.

Призрак в Системе (Ghost in the System)

По мере того, как общество все больше зависит от информации и компьютерных файлов, архаичным Старейшинам требуется что-то, чтобы сохранить для себя место в обществе. В былые ночи Сородич мог с легкостью фальсифицировать свою смерть или перебраться в другую часть страны, но сегодня идентификация проводится при помощи доступных отовсюду электронных данных и документов. Данный ритуал проникает в обычные каналы идентификации, заставляя старые компьютерные файлы и их бумажные копии исчезать, и создавая новые. Словно призрак, тауматург исчезает и возвращается обратно в новом образе. Этот ритуал по натуре техномантичен (см. «Guide to the Camarilla», стр. 104–106), и многие вампиры всецело отрицают его, предпочитая лучше существовать анонимно, чем меняться в угоду законам современности. Для проведения этого ритуала заклинатель должен расплавить кучку песка в стекло и поместить в остывающий силикон муравья.

Система: На проведение ритуала требуется целая неделя, заклинательство и обряды прерываются лишь на ежедневный сон. Провал в броске активации приводит к полной порче всех файлов, относящихся к каиниту, из-за чего правительственные инстанции начнут интересоваться этой аномальной активностью. Неудача приводит к нескольким месяцам проблем, пока все не будет улажено—«Извините, сэр, но в записях значится, что вы мертвы; мы займемся этой ошибкой немедленно». В случае успеха ритуал создает серию поддельных записей, которые позволяют вампиру получить современные гражданские права, в том числе и номера водительских прав для несуществующих прав, поддельные свидетельства о рождении, номера социального страхования и т.д.

Создание Идеального Слуги (Sculpting the Perfect Servant)

Заинтригованные способом, при помощи которого Изверги вырастили своих служителей-ревенантов, создавая вариации на тему этих способов, могущественный европейский тауматург нашел возможность при помощи ритуала брать индивидуума себе на службу еще до его рождения. Воздействуя на нарожденный плод в чреве беременной женщины, маг может обеспечить, чтобы у ребенка развивались исключительные способности и атрибуты. Колдуны могут также проявлять крайнюю жестокость, проклиная невинных шрамами и дефектами. Эта техника создания гулей была разработана, чтобы увеличить способности гулей, а также верность матери. Дети, на которых воздействовали «Созданием идеального слуги» могут расти нормально, но всегда чувствуют сверхъестественную связь с магом. Для применения этого ритуала заклинатель должен разорвать мертворожденного младенца напополам и позволить его крови оросить живот беременной матери.

Система: Если на то, чтобы проклясть или повредить ребенка, требуется лишь мгновение, то заклинатель, потративший время и энергию на благословение (для чего понадобится по пять часов каждую неделю, пока беременная мать не разрешится от бремени, начиная с первых трех месяцев беременности) пожнет плоды. Это выразится в том, что ребенок будет обладать выдающимися Атрибутами (три или иногда четыре точки на Черты, вместо двух, как обычно бывает у смертных) и получит более длинную продолжительность жизни (обычно живя около 100–120 лет). К сожалению, несмотря на то, что они сильны, красивы и здоровы, подобные люди одновременно страдают от недостаточного морального развития: их Человечность никогда не может подниматься выше 6. На каждое проклятие, насылаемое на нерожденное дитя, может также создаваться один распространенный недостаток, чтобы привязать дитя к магу.

Примечание: Подробные эффекты этого ритуала остаются всецело на усмотрение Рассказчика, поскольку подобное манипулирование человеком может оказать серьезное влияние на игровой баланс.

Отрезанная Рука (Severed Hand)

Используемый во время Темных Веков, этот ритуал применялся, чтобы наказывать каинитов, которые не заслужили уничтожения. В мусульманских странах за кражу карали отрубанием руки преступника. Благодаря сильным регенеративным способностям вампиров, подобное наказания не является столь же серьезной карой, что и для смертных. Этот ритуал не позволяет отрезанной части тела нормально восстанавливаться. Хотя рука является наиболее часто отрезаемой конечностью, ритуал может воздействовать на глаза, пальцы, языки и другие части тела. Наиболее важный компонент — покалеченность индивидуума, по этой причине ритуал почти всегда проводят в ходе нанесения увечья.

Система: На проведение данного ритуала требуется целая ночь, в течение которой рану обрабатывают алхимическими смесями, чтобы предотвратить процесс регенерации. Хотя уровни здоровья могут восстанавливаться обычным образом, отрезанная часть тела не может быть восстановлена до прежнего состояния без магического лечения (вроде Obeah).

Камень Истинной Формы (Stone of the True Form)

Этот ритуал уничтожает искусственную форму индивидуума и заставляет его вернуться в оригинальную, естественную форму. Данный ритуал разоблачит, например, Носферату под Затемнением, скрывающегося под тенями. Плоть гротескного Цимисхи в зуло-форме сползет вдоль его тела и примет изначальный облик. Даже разъяренные люпины прощались с жизнью, перекинувшись в человека или волка и не имея возможность вернуться в боевую форму до того, как тауматург выпьет из них всю кровь и разорвет их на клочки. Для этого ритуала нужен маленький круглый камешек, который меняет форму индивидуума при соприкосновении с ним.

Система: Тауматург должен провести этот ритуал над маленьким круглым камнем, размером со стеклянный шарик. После зачитывания ритуального заклинания тауматург покрывает шарик пунктом собственного витэ. Камешек должен прикоснуться к жертве, чтобы вынудить ее принять естественный облик. После того, как камень вступает в физический контакт с жертвой, и она, и маг начинают делать противоборствующий бросок Силы Воли (Сложность для каждого равна Выносливости другого). Если заклинатель побеждает с хотя бы одним Успехом, объект немедленно вернется в свою естественную форму на один ход. Каждый Успех сверх первого увеличивает количество ходов, в течение которых цель не сможет принять форму, отличную от своей изначальной.

Сон Камня (Stone Slumber)

Данный ритуал защищает спящего вампира, превращая его в камень. Заклинатель должен смазать все свое тело кровью из трупа 12-часовой давности и стоять совершенно неподвижно на открытом пространстве, повернувшись к востоку. Когда первые лучи солнца касаются его, тело вампира превращается в камень. В этой форме Сородич полностью защищен от всех видов физического урона и большинства видов пламени (в том числе солнечного света) и температуры, за исключением случаев, когда температура достаточно высока, чтобы расплавить камень (скажем, поток лавы или иное стихийное бедствие). Телепатия и другие ментальные Дисциплины также бесполезны, поскольку разум тауматурга спит.

Система: Заклинатель должен начать этот ритуал ровно за час до рассвета. Если время рассчитано неточно, ритуал не сработает и заклинатель получит аггравированные повреждения от солнечного света обычным образом. Действие ритуала заканчивается через 10 минут после следующего заката.

В течение этого времени Сородич совершенно не осознает окружающее и не может проснуться. Вдобавок, на пробуждение следующим вечером требуется дополнительный пункт крови.

Vires Acquirit Eundo

Это всего лишь способ усилить эффект другого ритуала. Тауматург зачитывает сложное заклинание, затем разбивает песочные часы и развеивает песок над зеленым пламенем в ходе проведения другого ритуала. Единственный недостаток этого ритуала — то, что он оказывает разное действие в зависимости от того, к чему заклинатель его применяет.

Система: Окончательное решение об эффектах этого ритуала принимает Рассказчик. Как правило, он добавляет длительности или мощности другому ритуалу, чтобы продлить его действие или усилить эффект. Эффективность усиления зависит от количества Успехов в броске заклинателя.

Ритуалы шестого уровня

Избирательное Усвоение (Refined Digestion)

Ходят слухи, что старым вампирам требуется кровь каинитов для поддержания своих не-жизней. Даже великий ужас перед Геенной основывается на вере, что Патриархи однажды ночью поднимутся и пожрут кровь всех Сородичей. Это могущественное заклятие заставляет витэ Сородичей стать необходимым для жертвы-каинита; даже неонаты - слабокровные могут стать жертвами этого ритуала. Неспособный насытиться кровью смертных, Сородич начинает охотиться на представителей своего собственного рода. Этот эффект почти неизбежно станет смертным приговором для большинства вампиров.

Система: Подготовка к ритуалу занимает три ночи и на нее требуется пять пунктов крови и от жертвы, и от тауматурга. Для попавших под действие этого проклятия кровь не-сородичей имеет лишь треть обычной питательной ценности (с округлением вниз). Действие ритуала, как правило, постоянно, но тауматург может отменить его работу обратным заклинанием, для которого требуется 5 пунктов крови жертвы и жертвоприношение обычного смертного.

Ритуалы седьмого уровня

Кость Вечной Жажды (Bone of Eternal Thirst)

Этот длящийся три ночи ритуал создает зачарованное оружие из обычной или слоновой кости. Тауматург должен вырезать клинок самостоятельно, а затем каждую ночь купать его в крови годовалого неоната. Вся кровь впитывается оружием и не может использоваться для иных целей. Третьим «донором» должен быть Дитя самого заклинателя. Зачарованное оружие становится могущественным инструментом, способным с легкостью разрезать плоть и даже кость, высасывая силу из тех, кого ранит. Это оружие практически невозможно уничтожить.

Система: Весь урон, наносимый этим костяным оружием - аггравированный. Вдобавок, на каждый уровень наносимого урона оружие «выпивает» пункт крови жертвы. Оружие может быть уничтожено, только если поглотит 20 пунктов крови одной жертвы и будет немедленно сожжено. В данном ритуале может использоваться любое оружие, которое можно вырезать из кости, и оно наносит урон, соответствующий указанному типу оружия — Рассказчики, остерегайтесь игроков, которые могут вырезать костяные двуручники.

Глаза Самых Бдительных (Eyes of the Ever Vigilant)

Этот необычайно могущественный ритуал применяется в наиболее важных капеллах и цитаделях Тремер. Немногие не принадлежащие к Дому Тремер даже смутно подозревают о его существовании, не говоря уже о его силе. После Тирского Соглашения, где Носферату проникли в ассамитскую крепость Аламут, Совет Семи сразу же решил, что безопасность капеллы в Вене никогда не должна быть подорвана. Данный ритуал стал результатом их попыток. В области, где проводится этот ритуал, любые воздействия на разум практически полностью нейтрализуются. Все, кто обитает в помещениях зачарованной области, обретают сверхъестественную способность видеть сквозь иллюзии. Требуются погрузить в особый алхимический раствор глаза семерых вампиров, лгавших любым из Сородичей, проводящих ритуал, после чего раствор выкипает в течение проведения ритуала.

Система: Для успешного проведения ритуала необходимо, чтобы заклинание зачитывали трое тауматургов одновременно. По завершении ритуал зачаровывает одну структуру (одно здание, одно убежище, одно строение), и его действие длится десять лет. Для обновления ритуала требуется освящение лишь одним из тауматургов, проводивших изначальный ритуал. Пока ритуал действует, все Сородичи в здании неподвластны воздействию Затемнения\Химерии и схожих смущающих способностей, в том числе и некоторых форм Доминирования.

Ритуалы восьмого уровня

Клинок Запретного Цветка (Blade of the Forbidden Flower)

Тремер оберегают этот ритуал со всей тщательностью, и не без веской причины. Если хотя бы слухи о его существовании дойдут до Камарильи, это, скорее всего повлечет за собой обвинения в диаблери. Для ритуала требуется тело вампира, мастерски владеющего зачаровываемым оружием. Из тела должна быть полностью выпита кровь, однако тауматург должен отложить небольшое количество крови для позднейшего использования. Оружие должно быть брошено и выковано семь раз, в течение которых тауматург произносит заклинание. Затем маг выпивает последний пункт витэ жертвы и вонзает клинок в ее грудь. Тело немедленно рассыпается облаком праха, которое поглощается оружием, не оста-

вив после себя ничего, кроме черного выжженного следа. Оружие после этого становится носителем души убитого Сородича, наделяя своего владельца странными способностями и знаниями.

Система: Создатель оружия или любой, кому он добровольно отдает его — единственные, кто могут пользоваться им без вреда для себя; все остальные при попытке сделать это будут получать один уровень аггравированных повреждений каждый ход, пока прикасаются к нему. Оружие сохраняет все Способности и Дисциплины мертвого вампира, которые могут использоваться любым, кто держит оружие, как если бы были его собственными. Вдобавок, оружие при атаке наносит аггравированный урон. Находящийся внутри него дух не способен разговаривать с другими какими-либо средствами, если только оружие не будет уничтожено, освободив духа.

Глава Четвёртая: Экзотическое Колдовство

Кровавая магия не ограничивается могущественными путями Тремер. Задолго до того, как секреты Тауматургии были зашифрованы Колдунами, потомкам Каина служили и другие формы кровавого чародейства — и даже в современные ночи ситуация изменилась только в деталях.

Общие сведения по использованию этих форм колдовства описаны ещё в основной книге правил, в которой члены определённых кланов (в первую очередь Ассамиты, Сеттиты и Цимисхи) представлены как обладатели доступа к Тауматургии. Правила, приведённые в этой главе, заменяют те, которые были указаны ранее (поскольку прежние виды «Тауматургии» служили лишь игромеханической симуляцией подлинных колдовских путей этих кланов). Так, Визири из числа Ассамитов изучают свои уникальные чародейские практики — как и Сеттиты, хранящие тайные знания своего клана, и даже Цимисхи, осваивающие таинства полноценного Колдовства. Цена, которую они платят за получение этих знаний, полностью эквивалентна цене освоения Тауматургии: стоимость пути равна четырёхкратной сумме его показателя в очках опыта, в то время как основная Дисциплина (включая «свободное очко» в основном пути) требует расхода своего семикратного значения в очках опыта. Также обратите внимание, что представители соответствующих фракций могут приобретать эти Дисциплины как «клановые».

Западная некромантия

Вскоре после того, как доисторический человек понял различие между жизнью и смертью, ему удалось постичь ранние формы магии, позволяющей ему связываться с душами усопших родственников. Древние вампиры, охотившиеся на своих соплеменников, уже очень скоро узнали об этом открытии, создав собственные методы его эксплуатации для продвижения своих интересов. В конце концов, мало кто среди вампиров боялся или уважал богов, которых

так чтили смертные: некоторым даже хватало безрассудства, чтобы считать самих себя тёмными божествами этого мира. И они вставали перед окровавленными алтарями богов, похищая дары, предназначенные для смертных служителей.

Первые тауматурги из числа Сородичей осквернили блага, которыми боги наделили землю. Он пропитывали своим ядом почву, рогатый скот и даже женщин, лишая их плодородия. Они похищали везение у богов удачи, пламя у огненосцев и силу у покровителей войны. Не обошли они своим вниманием и повелителей смерти, захватив карты путей, ведущих в Загробный мир, и заставив призраков повиноваться своей воле. И хотя сами повелители смерти ныне забыты, как и другие боги первых людей, секреты подчинения мертвецов до сих пор манят к себе Сородичей, очарованных этим жутким могуществом. За прошедшие тысячелетия тауматурги усовершенствовали своё смертельное колдовство, научившись эксплуатировать всё развивающиеся культурные представления о богах, призраках и загробной жизни.

Как и большая часть западной традиции и философии, история некромантии началась в древнем мире Греции и Рима. Греческие мифы сформировали многие из западных концепций загробной жизни и возможных путей, которыми тауматурги из плоти и крови могли подчинить себе бесплотных обитателей мира духов. Греческий поэт Гомер описывал мрачную загробную жизнь, в которой несчастные призраки содержались в вечной темнице, полной жестоких грёз об ушедшей жизни. К тому моменту, когда за перо взялся Вергилий, народные верования в загробную жизнь и судьбу усопших обрели уже более конкретную форму. Так, Виргилий подробно описывал географию загробного мира, который действовал в качестве машины правосудия. Души умерших отправлялись на суд, на котором трое бессмертных судей воспевали защитников добродетели и выносили жестокие приговоры грешникам. Первые проводили вечность на Елисейских полях, в то время как последние отправлялись в крепость Тартар, где их ожидали вечные страдания, отражающие их собственные преступления. Так, за похищение амброзии богов король Лидии Тантал был вынужден страдать от вечного голода и жажды: фрукты всегда оказывались вне его досягаемости и выскальзывали из рук, в то время как вода, всегда стоявшая ему по шею, опускалась ко дну, когда он пытался пить. Судьи приговорили основателя Коринфа, Сизифа, к постоянному воздвижению огромного валуна на вершину холма, откуда тот неизбежно будут скатываться обратно. Этим он заплатил за своё неутолимое стремление вовлечь всех соседей своего государства в разрушительную и бессмысленную войну.

Тауматурги Классической эры искали способа понять саму сущность загробной жизни и способов взаимодействия с обитателями того света, считая это совершенно законным правом вампиров как существ, беспрерывно расширяющих спектр человеческих знаний. Считается, что один из философов первого столетия н.э., Аполлоний из Тианы, даже сумел вызвать дух Ахилла и поднять мёртвых из собственных могил — и это не считая проявлений других необычных сил, включая ясновидение

и исцеление безумных. Во втором столетии Люций Апулей, сегодня известный прежде всего, как автор «Золотого осла», провёл собственные исследования методов подчинения духов — опять же, для расширения наших способностей превращаться в животных. Неоплатоники третьего столетия, пытавшиеся синтезировать мистицизм, христианские идеи и основные положения Платона и Аристотеля в единую религию, изучали специальные механизмы, позволяющие заставлять или убеждать духов творить для них чудеса.

К сожалению, эти маги привлекали внимание сущностей, которые обвиняли их в применении чёрной магии. Аполлоний предстал перед судом за вымышленное жертвоприношение мальчика — якобы с целью использования его внутренностей для чтения предзнаменований. Апулея власти обвинили в использовании колдовства для обеспечения любви богатой вдовы, а вменили ему участие в заговоре, целью которого было отравление её сына. Тем не менее, саму по себе некромантию тогда ещё не считали подлинным преступлением; контакт с душами мёртвых ещё не рассматривался как неотъемлемо злой поступок. Тауматурги, которые ограничивались взаимодействием с призраками добродетельных мертвецов и использовали свои дары во благо, считались вполне достойными доверия, как и обычные, более «светлые» маги.

Подобное отношение изменилось с преобразованием Римской империи и переходом государственной религии в лоно христианства, которое началось с правления императора Константина I в третьем столетии. Многие тауматурги использовали христианскую мифологию теми способами, которые правоверными рассматривались как богохульные. Искажая доктрины церкви, осуждающую саму практику волшебства, тауматурги начали призывать Иегову и его ангелов в помощь своим колдовским операциям. Некоторые утверждали, что были набожными христианами и ограничивали свою деятельность только богоугодными деяниями. Но чародеи из числа вампиров по собственному опыту знали, что души смертных вовсе не оказываются после смерти в христианском Раю, а потому причины беспокоиться из-за мнимой опасности «чистых» чернокнижнических практик у них просто не было.

Тем не менее, они проявляли немалый интерес к стремлению смертных магов добавить Иегову и его ангелов в список божеств, героев, призраков и демонов, собранных в их пантеоне из множества самых разных традиций Средиземноморского бассейна. Аналогичным образом, некроманты — как из числа смертных, так и из числа каинитов,— смешивали космологию и вызывали души усопших как из христианского Ада, так и из классического Загробного мира. Даже зная об идеологических противоречиях между двумя концепциями, они ничуть не смущались использовать новообретённые знания, поскольку вне зависимости от причины этот метод работал практически безошибочно.

Тауматурги рассматривали себя как приверженцев практики, требующей извлекать из своих бесконечных экспериментов лишь то, что может привести их

к успеху. И в их глазах, если бы Господь не благоволил их работе, они бы никогда не добились такого развития. Хотя подобные выводы и служили тауматургам прекрасным оправданием своей деятельности, они постоянно вступали в конфликты с зарождающимся духовным классом. Христианство запрещало любую чародейскую деятельность, в особенности протестуя против контактов с мёртвыми. Поскольку влияние христианского мира росло на глазах, мудрые тауматурги научились скрывать свою деятельность от окружающих. Отцы церкви рассматривали историю Симона Волхва из Самарии, упомянутого в Новом Завете, как благочестивого чудотворца, который, однако, стал первым еретиком из-за своего стремления обрести могущество апостолов Иоанна и Петра. Любой, кто следовал его путём, должен был ожидать вечных мук в адском пламени и потому подвергался преследованию уже на земле. Среди тауматургов многие сами стали христианами, стремясь достигнуть могущества ангелов и святых; они отказались от некромантии как не только опасной, но и исключительно злой магии. А потому маги, заинтересованные в некромантии, стали мятежниками вдвойне, готовыми плюнуть в лицо не только религиозной ортодоксальности, но и своим товарищам из числа других чудотворцев.

И именно в этом восстании некроманты обрели свою власть. Эти тайные исследователи, имена которых теперь уже растворились в потоке истории, использовали различные варианты платонической логики для того, чтобы провозгласить силу влияния, которые оказывали на магию новые правила, по которыми отныне жила общественность. И те, кто больше других соблюдал законы нового мира, могли использовать их для того, чтобы получить великую силу. Тем не менее, ещё большую энергию индивид мог получить, сознательно нарушая эти законы. Осуждение некромантических практик церковной властью лишь увеличило потенциал чёрной магии для тех немногих, но смелых душ, которые были готовы презреть христианскую этику ради обретения подлинного могущества. Таким образом, принцип Табу стал главным в некромантической традиции. Чем более чистым и фундаментальным считался закон новой этики, тем больше энергии придавало его нарушение некроманту. Следовательно, самые сильные эффекты могли достигаться за счёт церемоний, противоречащих самым главным законам общества. Одно из самых больших табу касалось манипулирования останками человека. Контакт с трупами и частями тела стал центром некромантических ритуалов уже в первые дни нашей эры, хотя к этой практике прибегали и самые смелые и любознательные тауматурги ещё классических времён. Современные практики некромантии, с ужасом наблюдающие за тем, как неприступные табу западного сообщества постепенно становятся нормой, находят немалое облегчение в понимании того обстоятельства, что контакт с физическими останками до сих пор остаётся такой же запретной деятельностью, как и в ранние годы их практики. Именно отвращение смертных к их

деятельности подпитывает их могущество — или, во всяком случае, так твердят теоретики. Подобная версия объясняет, почему детали некромантических путей и ритуалов до сих пор остаются самыми жуткими и порочными из всех, известных миру тауматургов.

Другой принцип некромантической магии, Авторитет, также возник в ходе третьего столетия и обрёл наибольшего признания с преобразованием Европы из языческого мира в христианскую культуру. Антихристианский тауматург и философ Ямвлих следовал уникальной доктрине, которая позволяла ему черпать силу в символах и законах этого мира. Ямвлих подробно описал иерархию мироздания, которая собрала положения богов, героев, призраков, ангелов и демонов в единой системе, которую мудрый тауматург сможет использовать для выхода за пределы естественных ограничений. Ямвлих проектировал эту систему вовсе не для поддержки некромантических практик, однако сообразительные некроманты всё же сумели воспользоваться его наработками. Они быстро поняли, что если подобные сущности могут быть описаны и объединены в общую иерархию, то некромант вполне может подойти к использованию этой системы не как слуга, а как повелитель.

По иронии судьбы, вторую часть этого философского уравнения составляла библейская идеология. Начиная с истории Адама и Евы, христианский миф неоднократно подчёркивал мысль о том, что естественный мир был даром Божьим, и человечество могло поступать с этим миром так, как ему было угодно. Человек был создан для господства над природой. Некроманты продолжили эту мысль, распространив её и на потусторонний мир. По их мысли, тауматурги должны были доминировать над душами мёртвых просто потому, что они могли этого добиться. Современные некроманты считают призраков всего лишь ресурсом, который можно эксплуатировать безо всяких ограничений. Они не заботятся о состоянии и желаниях мёртвых душ, точно так же, как смертные не заботятся об интересах сырой нефти или железной руды.

Хотя наиболее полного выражения это западное кредо доминирования над природой добилось в период Ренессанса, в эру первопроходчества и колонизации, некромантическая теория мало в чём изменилась с того момента, как ей придал существующую форму зарождающийся клан Джованни. Будучи беспощадными торговцами оружием, нажившими основную часть своего состояния в ходе Крестовых походов, Джованни сделали принцип доминирования своей второй натурой. Они уже обрели статус полноценных некромантов к тому моменту, когда Августо Джованни обманом заставил Патриарха Обратить его, а затем уничтожил его вместо со всеми потомками для того, чтобы стать главой собственного уникального клана. Большая часть Некромантии как отдельной ветви Тауматургии была усовершенствована за короткий, однако невероятно плодотворный период, разделивший первые эксперименты будущих членов клана и годы их перехода в общество каинитов. К своему ужасу, Джованни по-

няли, что их талант к изобретательству умер вместе со смертной природой. Невзирая на беспрерывные эксперименты, за последние пять столетий они практически не внесли в искусство Некромантии никаких значимых изменений.

Хотя мало кто из современных приверженцев Некромантии верит в буквальное существование греческих богов и героев, многие ритуалы в их колдовской практике продолжают использовать имена и образы из классической мифологии, особенно если они имеют отношение к миру мёртвых. Даже в период своей смертной жизни старшие члены семьи Джованни чувствовали куда больший интерес к языческому идеалу классической эры, чем к христианским притчам и иконографии. Всегда стараясь доказать миру широту своих познаний, Джованни стремятся обрушивать на своих противников кару, связанную с классическими образами мучений. Так, ритуал под названием Кресло Гадеса содержит отсылку к Креслу забывчивости, которую Гадес использовал для того, чтобы заманить в ловушку Тесея и Пирифия. Вместо простого чародейского круга тауматурги Джованни защищают себя от опасных духов Кругом Цербера, формой напоминающего фигуру гигантского трёхголового пса с драконьим хвостом, охраняющего ворота в подземный мир и препятствующего тому, чтобы мёртвые ускользнули обратно в земли живущих.

Практическая некромантия

В качестве первого урока Некромантии любой новичок должен осознать важность понимания разницы между принципами Табу и Авторитета. Заклинания, требующие разрушения Табу, предполагают работу с грязью и ужасом загробной жизни. Заклинания, основанные на Авторитете, требуют физической чистоту или даже подлинного совершенства (хотя духовной чистоты по понятным причинам не требуется). Включить оба принципа в осуществление одного магического обряда означает рискнуть в лучшем случае провалом всего ритуала, а в худшем — собственной гибелью. Любой ритуал, позволяющий некроманту взаимодействовать с потусторонними сущностями, предполагает также усилия по самозащите от возможного вреда или влияния.

Греческие создатели этих обрядов считали чистоту и физическое совершенство необходимым компонентом защиты; они обнаружили, что призраки способны ухватиться за недостатки или пороки с тем, чтобы использовать их для ослабления защиты мага и обретение свободы в мире людей. Таким образом, для того, чтобы подготовиться к контакту с призраками, некромант должен очистить себя посредством поста, воздержания или даже купания. Длительная подготовка к ритуалу уменьшают возможности призрака ослабить защиту некроманта. Смертные некроманты также предполагают проведение определённого времени в медитации для устранения эмоциональных привязанностей и забот, однако вампиры хорошо понимают, что их хроническая не-

способность испытывать сильные чувства играет им на руку. Как бы то ни было, призрак, вызванный некромантом, способен всматриваться в своего потенциального господина, разыскивая самые сильные страсти тауматурга и используя их в качестве мистического рычага для обретения власти над самим магом. Однако в случае с вампиром привидение видит лишь серую ауру приглушенных эмоций, что обеспечивает некроманта особыми преимуществами.

Когда некромант завершает приготовления к ритуалу, он надевает безупречно чистые и хорошо сохранившиеся одежды. Даже мельчайшие пятна или свисающий конец нити могут наделить привидение рычагом для полного изменения отношений между господином и слугой с целью полного подчинения некроманта. А потому одежда должна соответствовать и фигуре тауматурга: слишком длинный рукав или пола также считаются опасными дефектами.

Одев всё необходимое, некромант рисует магический круг, который становится барьером между ним и духом умершего, которого он пытается вызвать. Кроме того, он защищает мага и от неожиданных нарушителей, поскольку некоторые призраки намеренно обитают у самых границ между мирами живых и мёртвых, надеясь пересечь проникнуть на соседнюю территорию в ходе некромантической церемонии.

Подготовив необходимые формулы, некромант делает череду ритуальных жестов, читает соответствующие заклинания и манипулирует реквизитами, требуемыми для достижения желаемого эффекта. Физические предметы, используемые в операции, всегда представлены реквизитом, символизирующим следующие понятия: господство некроманта над духом; заключение духа в загробном мире; индивидуальные качества призрака. Некромант может проигнорировать только последнее требование, если ему не важно, какого призрака он вызывает.

Классические символы господства включают корону, диадему, скипетр, воротник из меха горностая, трон, кольцо, украшенное драгоценными камнями или медальон, свидетельствующий о положении в обществе каинитов или официальной должности некроманта. Современные варианты подобных предметов могут включать Ролекс или Картье, счета на огромные суммы, мебель из красного дерева или дорогую дизайнерскую одежду. Последние часто заменяются одеждами в старинном стиле, при условии, что они хорошо сохранились и были выкроены безупречно. Некроманту следует остерегаться нестандартного покроя многих дизайнерских брендов.

Умные некроманты выбирают лишь те символы власти, которые могут понять души мёртвых, которых они собираются вызвать. Фальшивая папская митра сработает против души набожного католика (само собой, при условии, что она подделана без изъянов), однако для обретения превосходства над духом солдата определённой нации и соответствующего временного периода магу необходимо достать униформу генерала, принадлежащего к той же культуре, что и покойник.

Символы порабощения прежде всего выражаются в цепях, металлических прутьях, сделанных из тюремной решётки, наручниках, кандалах, тюремных

униформах, каталках с ремнями для фиксации пациента, смирительных рубашках и резиновых перчатках. Медиевалисты из числа некромантов могут представить глазам привидения орудия пыток, будь это раскалённые колья, стойки для дыбы, железные девы и клетки. Модернисты могут отдать предпочтение электрошоковым машинам, электронным браслетам, тазерам или подносам с седативными препаратами. Тем не менее, хотя привидения, видевшие при жизни подобные символы или даже отсидевшие определённое время в темнице, реагируют на такие предметы особенно чутко, это лишь преимущество, а не ключевое условие проведения ритуала.

Лучшим символом индивидуальных качеств призрака могут служить его Оковы — объекты, обладающие для него большим эмоциональным значением. Одним из элитных навыков некроманта становится умение приобретать Оковы призрака, услугами которого он планирует пользоваться на регулярной основе. Тем не менее, обладание такими оковами нельзя назвать по-настоящему обязательным: некромант просто должен доказать привидению, что он знает о нём достаточно, чтобы заставить его плясать под свою дудку.

Наконец, символ индивидуальных особенностей привидения может быть связан с профессиональной сферой его прижизненной деятельности, как в случае со стереоскопом доктора, молоточком судьи или кнутом укротителя львов. Он может носить и более личный характер: сохранившая фотография, ежегодник из средней школы или обручальное кольцо. Равным образом, он может отражать интерес или хобби призрака: камеру фотографа, спортивный велосипед любителя мотокросса или крючок рыбака.

Само собой, для некромантов, следующих принципу нарушения Табу, не свойственно следовать заранее определённым шаблонам. Каждая работа уникальна. Тем не менее, их объединяет череда общих элементов. Самая очевидная точка пересечения выражается в использовании трупов (как правило, человеческих останков) или других значимых символов смерти для обретения власти посредством манипулирования тем, что вызывает отвращение и тревогу в нормальных людях. Костная пыль, фрагменты надгробных плит, личинки (особенно пожиравшие мёртвую плоть какое-то время назад), гробовые гвозди, инструменты для вскрытия и бальзамирования — всё это прекрасно служит удовлетворению последнего требования. Некромантическая доктрина гласит, что символы смерти должны относиться к культуре того сообщества, в котором действует тауматург. Например, приверженцы традиционной китайской культуры избегают древних погребальных изделий из бронзы вследствие ассоциации этих древних предметов со смертью; в то же самое время западные коллекционеры китайского культурного наследия собирают их в качестве предметов старины и искусства. Погребальная урна может быть бесполезна для западного некроманта, однако она обретёт немалую силу, если некромант нарушит традиции собственной культуры или переедет в Китай.

Обряды, противоречащие современной культуре, объединяют манипулирование останками и реликвии, ассоциирующиеся со смертью, для совершения действий, которые общество смертных в целом видит, как совершенно отдельные от смертельной тематики. Поскольку молодость всегда рассматривается как оппозиция смерти, многие некроманты вовлекают в свои ритуалы символы детства. Другой противоположностью смерти считается плодородие, а потому некроманты часто проводят стерильные, изощрённые сексуальные или квазиполовые акты, лишённые всякого удовольствия, в качестве завершающей части церемонии. Некрофилия представляет окончательное выражение этой концепции. Будучи опытными некрофилами ещё в период, предшествующий обретению их кланом магических сил, многие из деградировавших членов коллектива Джованни проводили бесчисленные исследования по внесению экзотических изменений в этот омерзительный акт с целью усиления своих ритуалов. В настоящее время модной техникой некрофилии считается вовлечение хирургическое создание новых пенисов и влагалищ из плоти и костей мертвецов. Хирурги из числа Джованни, как правило, помещают эти новые органы на спине трупа, животе, шее и бёдрах, с тем, чтобы целая дюжина практиков могла одновременно совокупиться с одним «сексуальным партнером», независимо от его пола. Судя по всему, эта практика сохранит популярность в течение ещё нескольких десятилетий, после чего Джованни должны будут придумать другие, не менее извращённые ритуалы.

Некромантические ритуалы

Ритуалы, описанные в этом разделе, расширяют спектр возможностей некроманта и предоставляют ему определённую степень защиты от неупокоенных мертвецов.

Система: Игрок проходит проверку Интеллект + Оккультизм против сложности, равной 3 + уровень ритуала (до максимума 9).

Определённые церемониальные методы могут наделить некроманта бонусами к проведению магических ритуалов. В том случае, если символы заключения или власти (см. предыдущий раздел) оказываются именно теми, которые призрак сильнее всего ассоциирует с пытками или порабощением, сложность любого действия, совершаемого против призрака, уменьшается на единицу. Например, привидение человека, погибшего в руках похитителей, хорошо помнит, как клейкая лента мешала ему говорить, а потому некромант, желающий оказать на него воздействие, может вычесть единицу из сложности своего броска при проведении соответствующего ритуала.

Ритуалы первого уровня

Круг Цербера (Circle of Cerberus)

Некромант совершает омовение, постится и воздерживается от любого физического отдыха или удовольствий, особенно чувственных, в течение ночи. Затем он облачается в тщательно подготовленную, дорогую мантию или иное одеяние. Он рисует круг

на полу безопасного убежища. После этого он может пользоваться способностями некромантии, будучи уверенным, что его защита от призраков и духов укреплена.

Каждый успех отнимает 2 от сложности любых бросков, которые игрок должен сделать для сопротивления попыткам повредить ему или повлиять на него, предпринимаемым призраком, спектром или духом, до тех пор, пока некромант остается внутри круга. Любые провалы при попытках применения путей некромантии становятся обычными неудачами.

Изнасилование Персефоны (Rape of Persephone)

Команда хирургов, сведущих в отталкивающих аспектах Некромантии, проводит сложную операцию на свежем или хорошо сохраненном трупе. Из мертвых тканей тела они изготавливают до семи новых пенисов, вагин или иных половых агрегатов.

Некромант вступает в сношения с новым половым органом трупа. После этого он может отнять 2 от сложности любой некромантвской магии — кроме воздействующей на призраков, спектров или духов — в течении оставшейся ночи.

Если ритуал совместно проводят несколько некромантов, они могут свободно обмениваться между собой пунктами Силы Воли в ходе оставшейся ночи. В течение этого времени один участник может чувствовать осязательные ощущения другого, сконцентрировавшись на несколько секунд и потратив пункт Силы Воли, вне зависимости от разделяющего их расстояния. Ритуал совместно могут проводить не более семерых некромантов.

Ритуалы второго уровня

Суд Радаманта (Judgment of Rhadamanthus)

Некромант выбирает призрака, которого впоследствии призовет при помощи способности «Призыва Души» Пути Склепа. На чистой бронзовой жаровне он сжигает несколько страниц из свода законов и религиозный текст, соответствующий вере, которой призрак придерживался при жизни. Затем некромант смешивает пепел книги с серебряным порошком и использует эту смесь, чтобы создать Circle of Cerberus (Круг Цербера). Когда призрак является, некромант сообщает тому, что обладает способность отправить его в настоящее загробное царство, в которое призрак верил при жизни. Если ритуал успешен, призрак верит ему. Если призрак боится страшного суда и адских мук, некромант может принудить того выполнить желаемое, угрожая применением своей силы. Если призрак жаждет попасть в рай и вырваться из неестественного существования в подземном мире, некромант может обеспечить его сотрудничество, обещая применить свою силу. Поскольку обещанное выполнить невозможно, «Суд Радаманта» не получится дважды использовать на одном и том же жаждущем попасть в рай призраке.

Призраки, которые при жизни были атеистами или не верили в загробную жизнь, автоматически не поддаются воздействию этого ритуала.

Ритуалы третьего уровня

Глоток Воды Стикса (Drink of Styx's Waters)

Некромант грабит могилу и крадет череп трупа. Он отпиливает макушку черепа; отрезанный кусок, будучи перевернутым, становится похожим на чашу куском кости. Неромант облепляет этот кусок глиной, изготавливая чашу, которую затем обжигает в печи. Если любой кровный потомок умершего затем ест из этой чаши во время трапезы с некромантом, любые обещания, которые индивидуум дает некроманту, подкрепляются потусторонней силой. Если индивидуум не выполняет их, к нему является Спектр, который безжалостно терзает жертву, пока та не выполнит обещанного или не предложит некроманту подходящую компенсацию.

Помимо времени, которое требуется на ограбление могилы, изготовление и обжиг чаши занимает как минимум четыре часа, в зависимости от того, насколько красивой хочет сделать ее некромант. Ее можно использовать повторно, до тех пор, пока она не будет уничтожена.

Ритуалы четвертого уровня

Глоток Воды Леты (Drink of Lethe's Waters)

Некромант должен раздобыть объект, который когда-то принадлежал определенному призраку, или который символизировал его. Объект должен быть таким, чтобы вода была способна его повредить; некромант уничтожает предмет, погрузив его в воду. Во время растворения некромант периодически плюет в воду. После того, как предмет уничтожен, некромант призывает призрака или иным способом обеспечивает его присутствие. Призрак утрачивает всю память о своей личности, становясь крайне восприимчивым к любым внушениям со стороны некроманта. Естественно, что от этого ритуала не будет толку, если некромант хочет призвать привидение, чтобы то ответило на вопросы.

Привидение утрачивает память на одну ночь на каждый полученный успех в броске ритуала. Оно не может использовать очки Пафоса, чтобы сопротивляться любым действиям некроманта. Его Сила Воли уменьшается на количество полученных успехов; оно не способно восстанавливать запас Силы Воли до тех пор, пока эффект ритуала не рассеется.

Ритуалы пятого уровня

Трон Гадеса (Chair of Hades)

Некромант должен раздобыть бедро трупа и берцовые кости — сложность броска заклинания уменьшается на один, если некромант сам находит нужное, лично грабя могилу. Он укутывает кости в грубую ткань, а затем обрамляет их деревом или металлом, чтобы их длина выравнялась и они могли выдерживать вес. Затем некромант изготавливает стул; каждая из обрамленных костей

становится одной из его ножек. Если кровный потомок умершего садится на стул, он утрачивает желание что-либо делать, кроме как сидеть на стуле. Он покидает стул лишь затем, чтобы быстро удовлетворить телесные потребности.

Когда подходящая жертва садится на стул, некромант делает бросок Интеллект + Оккультизм против ее Силы Воли. В случае успеха эффект ритуала действует до тех пор, пока стул не будет уничтожен. В противном случае, даже если жертву насильно снимут со стула, она будет делать все возможное, чтобы сесть на него опять. Помимо времени, которое требуется на получение костей, изготовление стула занимает не меньше восьми часов. Некромант может потратить дополнительное время, чтобы сделать стул более красивым или на то, чтобы тот действительно был похож на элемент существующей мебелировки.

Вудуистская некромантия

Последователи вуду, магически-религиозной традиции гаитянской культуры, всегда боялись уангас: чёрной магии, предназначенной для причинения вреда простым людям. Боккоры — практики уангас — категорически не принимают никаких предложений по ограничению своей вредоносной магии. Считается, что в дополнение к своей власти над мёртвыми они способны наводить порчу, управлять погодой, приводить в упадок зерновые культуры и оказывать множество других пагубных воздействий, ответственность за которые принято

возлагать на заклинателей и в других народных традициях. Но несмотря на обширный диапазон сверхъестественных сил, приписываемых боккорам, ни один из смертных не боится их чёрной магии с такой силой, с какой опасается заклинаний и ритуалов, направленных на управление душами мертвецов или даже чистой энергией смерти.

Люди, следующие учению вуду, опасаются в первую очередь деятельности смертных жрецов (унганов), пошедших по ложному пути и начавших использовать свои силы во зло. Тем не менее, чаще всего их страхи оказываются направлены отнюдь не на подлинный источник проблемы. Благочестивые и богобоязненные прихожане иногда подвергают сомнениям поступки даже самых добродетельных унганов, необоснованно причисляя их к числу чёрных магов и некромантов. Некоторые из таких крикливых обвинителей начинают охоту на ведьм безо всякого повода, в то время как некоторые сами лицемерно подталкивают унганов к участию в тёмных обрядах, упрашивая их проклясть врагов их общины. Унганы, в открытую провозглашающие себя чёрными магами, часто полагаются в большей степени на обман и предрассудки окружающих, чем на подлинные сверхъестественные способности. В частности, некоторые из них внушают страх в сердца окружающих, одеваясь в шкуры животных, распространяя слухи о порчах или прибегая к другим уловкам наподобие фокусов, сущность которых они приписывают своей магической силе. Такие унганы берут на себя ответственность за любые болезни, стихийные бедствия и проявления безумия, которые можно наблюдать в округе. И многие смертные покупаются на эти трюки, порой даже позволяя своему страху перед унганами нарушить собственное здоровье, что только усиливает репутацию местного колдуна как жуткого повелителя смерти.

Однако подлинное воздействие этой магии на мир мёртвых исходит не от живых унганов, а от Сородичей, эксплуатирующих поверья простых людей с целью освоения новых и необычных колдовских сил. Сородичи не изобретали ни вуду, ни уангас, как не создавали и смертную традицию этих форм магии. В сущности, некоторые из них вообще почувствовали интерес к этому учению уже после того, как до них самих дошли слухи о гаитянских зомби и боге смерти.

Как религия вуду сформировалась около 1512 г., когда испанские правители Гаити привезли на остров первых африканских рабов, предназначавшихся для работ на их шахтах. Новая религия пустила корни на плодотворной гаитянской почве, впитав в себя самые различные верования всевозможных племён, к которым принадлежали рабочие. В это время один или двое Сородичей устроили свои убежища на территории Гаити, привлечённые возможностью неограниченного питания, которую подарила им работорговля. В глазах смертных они принадлежали к числу европейских пиратов, привлечённых испанскими судами, гружёными золотом и отправившимися к берегам Гаити. Достигнув острова, некоторые из таких «пиратов»

осели на новых землях и устроили себе убежища на плантациях, которые процветали за счёт рабского труда. Первые колонисты из числа Сородичей обращали на религиозное воспитание своих рабов не больше внимания, чем смертные пираты, которые занимались аналогичной деятельностью. Если бы они не допустили подобной ошибки, возможно, сегодняшние практики вудуистской магии не испытывали бы таких проблем с пониманием метафизических принципов, лежащих в основе их колдовства.

В 1698 г. Франция подписала с Испанией соглашение, позволившее ей завладеть колонией и, в частности, перевезти в Новый Свет несколько французских Сородичей. Французский язык стал государственным языком Гаити, а католицизм — официальной религией. В свою очередь, разрозненная культура рабов приняла новые элементы католической иконографии, адаптировав их к своему пантеону богов и духов. Один из островных каинитов, Ласомбра по имени Жизель Эмме, отличавшаяся тесными связями с кланом Джованни, заметила зарождение первых унганов и увидела те возможности, которые предлагало их учение увядающим традициям западной некромантии. Посвятив себя изучению новой практики, она втайне от окружающих прошла инициацию в унгана и — как она смела надеяться — добилась «контакта» с лоа (божественным духом) по имени Барон Самеди.

Имя Самеди в учении вуду носило божество кладбищ, инкарнация священной границы между жизнью и смертью. Хотя он может отличаться ужасным или отпугивающим характером, сторонники вуду не идентифицируют его как петро-лоа, или злого духа. Обычные прихожане знают, что они всегда могут умаслить его в надежде на то, что он будет вести их умерших родственников — или лоа-рачине — к заслуженному покою. Считается, что Барон действительно проявляет заботу о душах умерших всегда, когда его чествуют ритуальной пищей, церемониальными крестиками и обязательными тремя сентимами (пенсами), которые прихожане вкладывают в гроб умершего. Будучи одновременно властным и озорным божеством, Барон Самеди постоянно поддразнивает человечество, подталкивая его к утолению своих страстей и пороков. Изображения его усмехающегося, черепообразного лица проглядывают сквозь образы множества фресок на стенах умфоров, напоминая всем, кто их созерцает, о ничтожности смертных проблем перед лицом вечности (умфором называется центральная хижина, в которой проводятся все церемонии вуду и которая располагается в небольшом храмовом комплексе).

Жизель ожидала, что Барон обрадуется шансу воспользоваться услугами Сородича, и в определённом смысле это ожидание оправдалось — однако совсем не в том контексте, на который она надеялась. Она прошла обряд посвящения в полной уверенности, что этот дух смерти будет настолько изумлён новостью о существовании Сородичей в мире смертных, что сделает её своей избранницей, не просто отведя ей место особого слуги смерти, но и увидев в ней потомка, о существовании которого он

не знал всё это время. По её мнению, наивное и примитивное божество должно было наполнить её множеством новых мистических сил, которые она смогла бы использовать в своих собственных целях. Вместо этого, когда Барон вошёл в её тело и разум, она обнаружила, что дух этого древнего божества во множество раз превышает её волю. Жизель с ужасом чувствовала, как Барон прощупывает самые отдалённые уголки её духи, буквально видя её насквозь.

Он действительно предложил ей могущество, которого она так желала — и она приняла этот дар, не понимая, что ценой за него станет её свобода и чувство собственного достоинства. Она подчинилась воле того, кто был несоизмеримо сильнее неё. Она стала рабыней создания, которое — как она обнаружила в первые же ночи служения — никогда не оставит её в покое, вне зависимости от того, как сильно она этого желает.

На протяжении следующих лет Барон неоднократно посещал свою служительницу, всегда выбирая самые неподходящие моменты. Иногда он предлагал ей новые магические способности, словно бармен, пододвигающий под нос пропойцы бесплатную рюмку рома. Однако чаще он приходил лишь затем, чтобы превратить её уверенность в смятение, а решительность — в страх. Вампиры, шептал он ей в ухо, ничтожнее даже обыкновенных смертных (и разумеется, он продолжал использовать вульгарный термин «вампиры», особенно после того, как столкнулся с возмущением Эмме). Планы Сородичей были обречены на провал. Их утверждения о своём бессмертии были пропитаны ложью. Они были заперты в ловушке на пороге между жизнью и смертью; они не принадлежали ни одному из миров и всё же тешили себя мыслью о том, что владеют вселенной.

Он наделил Эмме той силой, о которой она так мечтала; он наделил бы такими дарами любого, кто подчинился бы его воле. И вовсе не потому, что могущество могло помочь им решить свои проблемы; совсем напротив, его помощь только укрепляла их безумие. Он делал эти подарки в первую очередь потому, что это его развлекало. Существование вампиров оказалось самой грубой и примитивной шуткой, которую он слышал за последние тысячелетия.

Со временем к Эмме обратились ещё несколько каинитов, желающих обрести оккультное знание, которым наделил её Барон Самеди. И Жизель согласилась сделать их новыми умфорами. Продолжая искать одобрения Самеди, она пообещала ему создать легион каинитов, которые станут его унганами. Эта новость рассмешила его так, что по щекам у него потекли горючие слёзы. В некоторых случаях Жизель предупреждала своих нетерпеливых последователей, что они совершают ошибку. Тем не менее, мало кто среди потенциальных унганов внял её предостережениям. Те, кто проявил столь же слепую тягу к обретению власти, что и она, получили возможность разделить её отчаяние. К настоящему моменту вокруг Жизель собралась уже небольшая котерия каинитов из самых разных кланов, каждый из которых имел возможность убедиться в справедливости её слов. И каждый из

них оказался достаточно заинтригован загадочными способностями Жизель, чтобы самостоятельно стать унганом.

В 1791 г. гаитянские рабы восстали против своих владельцев и свергли их, превратив остров во вторую республику Нового Света. Эмме даже мечтать не могла о том, что смертные дадут такой мощный толчок к развитию её колдовских сил, а потому старалась способствовать этому восстанию — незаметными и немногочисленными, но значимыми шагами. Она надеялась доказать Барону свою ценность и избежать его политики осмеяния. Она сказала ему, что приложила все усилия к тому, чтобы освободить его народ. Самеди только отбросил голову назад и рассмеялся, как делал это всегда. Новый успех рабов был просто ещё одной формой иллюзии: перед лицом смерти не могло быть никакой свободы. Гаити всегда будет принадлежать ему. Даже у него самого не было власти изменить это обстоятельство.

Барон и унганы

Простого течения двух столетий оказалось недостаточно, чтобы хоть сколько-нибудь изменить унизительные отношения между унганами и язвительным богом, который наделил их великой силой в надежде, что с её помощью они сами же себя и уничтожат. Для того, чтобы стать унганом Барона, культист обязан принять участие в ритуале, который проводят унганы, уже добившиеся статуса служителей Самеди. Для начала унганы предлагают Барону еду и питьё, чтобы добиться его внимания. Затем в сопровождении барабанной дроби действующие унганы объединяются с новичком в экстатическом танце, совершая быстрые, изнуряющие движения (поскольку физиология Сородичей требует, чтобы новичок провёл за танцем несоизмеримо больше времени, чем большинство обычных людей). Таким образом, в некоторых случаях новичку приходится провести несколько ночей в постоянной активности, дожидаясь того момента, когда Барон Самеди соизволит явиться к нему и вынести своё суждение (опытные унганы, как и их человеческие коллеги, способны погрузиться в транс за куда более короткий срок).

Когда участникам ритуала удаётся установить контакт с лоа, дух смерти вселяется в новичка и начинает говорить другим голосом — а иногда даже на другом языке. Голос объявляет, что он — Барон Самеди, и вовлекает других участников ритуала в обсуждение личности новичка. Если дух прибывает слишком рано, действующие унганы начинают тщательно расспрашивать лоа, стараясь удостовериться, что это именно Самеди, а не другой, меньший петро-лоа, решивший использовать церемонию для собственного развлечения. Если оказывается, что это не Барон, унганы проводят обряд по изгнанию духа и продолжают церемонию до прибытия настоящего лоа.

Когда Барон наконец является на церемонию, он объявляет, что отныне посвящённый будет подчиняться космическим законам смерти, даже при том, что на окончательный переход новичка в мир мёртвых может потребоваться не

одно столетие. Он спрашивает унгана, какие способности он хотел бы получить в дар. Затем он объявляет, что предоставляет эти блага в надежде, что они помогут этой заблудшей душе узреть своё истинное положение. Затем привидение исчезает, а опустошённое тело просителя падает на пол, словно игрушка, брошенная капризным ребёнком. Когда он приходит в чувство, становится очевидно, что он обладает именно теми способностями, ради которых он и вступил на этот длительный путь. Тем не менее, он также узнаёт, что заключил личную сделку с Бароном Самеди, которую невозможно расторгнуть, даже отказавшись от предоставленных ему сил. Отныне Барон может появиться в его ночной жизни в любое время — даже если унган не находится в состоянии транса.

Выдержки из дневников Жизель Эмме, достаточно распространённые в кругах Сородичей, в подробностях повествуют об одном из таких инцидентов. Согласно записи, Эмме готовилась к встрече, во время которой она ожидала нападения убийцы из числа Ассамитов. Барон появился перед ней, когда она находилась в душе, материализовавшись буквально из воздуха и вселив в неё такой ужас, что она упала навзничь и раскроила затылок о насадку для душа. Когда она схватилась за свою небольшую, однако весьма и весьма болезненную рану, Барон взгромоздился на слив, принявшись раскачивать ногами и начав бессмысленную светскую беседу о том, что могли бы сказать известные люди в минуту смерти. Барон привычно разбавил своё раздражающее повествование серией остроумных насмешек и оскорблений, сделав паузу лишь однажды — для того, чтобы вылизать несколько случайных брызг крови, попавших в слив из раны на голове Жизель. Затем он скривил лицо и сплюнул кровью, что, по его мнению, должно было развлечь Жизель. Вместо этого она приказала ему уйти. Он же ответил ей загадочным заявлением о тревожащем нумерологическом значении этого года: если верить его статистике, время предвещало как разрушение планов Жизель, так и её собственную гибель. Не в силах сдержаться, Жизель в который раз начала упрашивать его проявить больше терпения и уважения к своим скромным слугам. После этого Жизель упоминает ещё целый час философских дискуссий, в ходе которых самодовольный Барон предлагал ей задавать любые вопросы о его происхождении и побуждениях, однако сам же давал исключительно непоследовательные и уклончивые ответы. От этого он перешёл к описанию дыр в её плане по защите от Ассамита, вселив в её сердце сомнения, затрагивающие многих её союзников, которым она до тех пор всецело доверяла. Перед тем, как уйти, он сообщил ей, что она обречена и что срыв планов принесёт Жизель даже большие страдания, чем сами беды, которые её ожидают. Также он не преминул напомнить, что в одну ночь он сможет полностью завладеть её разумом — даже при том, что ему и самому не слишком этого хочется.

Судя по записям Жизель, если раздражённая жертва решает напасть на Барона, тот исчезает, оставляя по себе только эхо ликующего смеха. Если Барону кажется, что жертва ещё недостаточно угнетена этой ситуацией, он немедленно появляется у неё за спиной.

Когда Барон появляется рядом с унганом по собственной воле (а не призыву самого жреца), он никогда не вселяется в его тело, поскольку вести диалог с сопротивляющимся сознанием жертвы было бы слишком трудно. Вместо этого он предстаёт перед своим слугой в качестве привидения, способного в любую секунду изменить своё обличье. Тем не менее, он всегда выглядит как внушительный чернокожий мужчина. Как правило, он выбирает тело не менее шести футов высотой, однако при случае может отдать предпочтение и телу карлика. Барон может быть, как лысым, так и обладателем густой шевелюры; его лицо может быть гладко выбрито, а может быть украшено бородой или гигантскими усами с завитками кверху. Он всегда появляется в величественных одеждах. Иногда он предстаёт в образе пирата шестнадцатого столетия, в бархатном чёрном кафтане с вычурными манжетами, множеством награбленных медалей и других военных символов и широкополой шляпой с десятидюймовой короной (на передней части этой короны расположен дружелюбный, ярко накрашенный череп со окрещёнными костями). Если ему захочется, под влиянием прихоти он может и поменять цвет лица или заменить одежду набедренной повязкой африканского шамана или тёмным костюмом предпринимателя девятнадцатого столетия. После выхода фильма о Джеймсе Бонде на тему вуду («Живи и дай умереть») в 1973 г. Барон долгое время любил появляться в обличье актёра Джоффри Холдера, который превосходно сыграл его роль в кино. Барон отказался от этой шутки в середине восьмидесятых, когда Холдер появился в серии коммерческих роликов «7-Up». В современные ночи Самеди, как правило, появляется в элегантном облачении, которое в той или иной мере является продуктом животного происхождения: это может быть длинный кожаный жакет с воротником из горностая, белая шёлковая рубашка с пуговицами из слоновой кости, штаны из шагреневой кожи или ботинки из кожи змеи. Когда кто-нибудь из унганов подходит слишком близко к Барону, головы змей на пальцах ботинка раскрывают тёмные глаза, разевают пасти с клыками и начинают шипеть. В любом из этих обличий он может проходить сквозь ряды ритуалистов, проводящих одну из его церемоний — пиная или толкая одних и облизывая или целуя других.

Даже когда унган проводит вне прямого контроля со стороны Барона, его могут посещать и другие создания. Всякий раз, когда рядом с унганом оказывается один из петро-лоа или просто скитающаяся душа покойника, он слышит голос этого существа у себя в голове. Гаити буквально кишит такими созданиями. С другой стороны, даже их постоянное бормотание, сплетничество и бессмысленная болтовня не могут причинить и части того вреда благополучию слушателя, который приносят дерзкие вторжения Барона Самеди.

И всё же столкновения с меньшими духами могут отличаться на удивление раздражающим характером, а в ситуациях, требующих исключительной концентрации, они могут даже привести к фатальным последствиям. Лоа и другие подобные духи живут везде, где господствуют анимистические убеждения.

Так, в Бразилии, где последователи спиритических религий кандомбле и макумба поддерживают ритуальные практики, по структуре (если даже не в деталях) напоминающие вуду, духи используют португальскую лексику вместо французской. Не менее раздражающим характером отличаются духи Африки, к которой последователи вуду возводят свою духовную родословную, как и в тотемической глубинке Северо-запада США или на ветреных пространствах арктической тундры. По мере того, как духи приобретают всё более урбанистический характер, надоедливые лоа и другие представители их вида расширяют диапазон своей деятельности. Вне зависимости от того, были ли они вызваны практиками новоорлеанской магии или сантерии в иммигрантской части Нью-Йорка, они постоянно ищут возможности досадить унгану. «Не думайте, что вам удастся избежать нас»,— шепчут они невидимыми губами.— «Мы прошли путь длиною в тысячелетие. Теперь мы распространяем своё влияние на весь мир. Люди устали от богов-гигантов, которые игнорируют их интересы. Теперь мир снова принадлежит нам».

Самеди

Вскоре после восстания рабов последователи Эмме обратили её внимание на появление незваных гостей на территории её острова. Этим Сородичам удалось захватить изможднную, странно выглядящую фигуру, принадлежащую к роду потомков Каина. Это создание, больше напоминающее гнилой труп, чем подлинного Сородича, назвало себя Макоуте. Под пытками оно заявило, что является представителем родословной Самеди. В появлении этой жуткой династии Эмме посмешила обвинить самого Барона, предположив, что он сознательно вдохнул жизнь в новую родословную каинитов затем, чтобы подразнить её и заставить обе группы конкурировать друг с другом. Несмотря на страшные раны, Макоуте лишь засмеялся над этим предложением. Его жалкое, полубезумное поведение напомнило ей поведение самого Барона, что окончательно убедило её в справедливости этой гипотезы.

Она провела короткую кампанию против других Самеди, присутствовавших на острове, остановившись только тогда, когда эти гниющие твари диаблеризовали нескольких её товарищей. Что касается Макоуте, то он начал выдавать себя за самого Барона и даже зашёл так далеко, что назвал одного из своих потомков Брижитт, в честь жены Самеди. Нынешние представители родословной (см. стр. 12–13 «Vampire Storyteller Companion») и унганы Эмме стараются по возможности избегать друг друга. Нелюдимые и отрешённые от коллектива Сородичей, Самеди занимаются самостоятельной деятельностью или выступают в качестве независимых агентов, работающих на те или иные группировки Сородичей. Большинство унганов видят в существовании этих вампиров ещё одну тщательно продуманную шутку Барона. В свою очередь, Самеди считают Эмме и её окружение кликой наивных созданий, влачащих жалкое существование в тюрьме, которую они возвели собственными руками. Они разделяют фаталистическое миро-

воззрение Барона, а потому ему редко приходится посещать их для того, чтобы напомнить им о тщетности их существования; они чувствуют истинность этого утверждения в своих прогнивших костях. Он является к ним лишь тогда, когда они забывают о собственном непостоянстве и начинают выстраивать сложные планы или создавать вещи, которые неизбежно канут в небытие.

Некоторые Самеди считают, что их ужасный хозяин в действительности представляет собой Патриарха, который просто выбрал для себя роль гаитянского духа смерти. Хотя их ассоциация с Гаити и колдовскими традициями этой культуры сравнительно молода, представители родословной утверждают, что их династия чрезвычайно стара. Как и члены любой другой родословной, Самеди пополняют свою численность за счёт Обращения смертных. Тем не менее, для изучения колдовских практик Барона они подвергаются тем же обрядам инициации, что и простые унганы.

Змеи Света

Несчастный остров Гаити буквально кишит вампирами. В числе других каинитов здесь возвели стены своих убежищ и представители небольшой группы Сеттитов, известной как Змеи Света. Они приспособили мифологию Сета к вудуистским учениям, и в их пантеоне змееголовый бог жизни, Дамбаллах, заменяет Осириса в качестве объекта их ненависти. Некоторые из этих Змей вполне в состоянии применять колдовские дары Барона Самеди, хотя, похоже, их внутренняя связь с Сетом наделяет их иммунитетом от жутких визитов лоа. Симулируя занятость в других операциях, эти вампиры в действительности подготавливаются к выдворению группы Эмме за пределы Гаити. К чему приведёт трёхсторонний конфликт Сородичей острова, покажет лишь время.

Посмертие

Последователи вуду полагают, что души недавно умерших людей на какое-то время попадают в подводное царство, в котором они проводят различный срок в зависимости от своего статуса; важные лица вскоре получают возможность отправиться дальше, в то время как души менее значимых смертных вынуждены оставаться здесь куда дольше. Как бы то ни было, если семьи умерших проводят надлежащие обряды по окончании необходимого срока, их души находят дорогу назад к берегам Гаити, где они занимают специальные сосуды, которые выставляют для них приверженцы вудуистики. Затем родственники забирают сосуды домой в уверенности, что души усопших теперь стали лоа-рачине — духами предков, способными наделить их необычайным везением и мудрыми советами. Если церемонию возвращения нарушают или попросту не проводят, духи обращаются против своих потомков, начиная причинять людям боль и страдания. Неудивительно, что вудуистское колдовство отчасти основано на управлении этими разъярёнными духами.

Больше всего обычные люди боятся двух форм колдовства, направленного на взаимодействие с энергией смерти. Прежде всего, они беспокоятся, что тела их умерших родственников будут превращены в безропотных слуг, известных

популярной культуре как зомби. Однако несоизмеримо больше они боятся стать зомби ещё при жизни и начать работать на колдуна на его тростниковых полях, лившись самой способности мыслить. Сторонники местных народных верований также боятся вампиров женского пола, которых они называют люп-гару (несмотря на имя, эти создания не имеют ничего общего с протагонистами сеттинга «Werewolf: The Apocalypse»). Очевидно, Жизель Эмме была довольно небрежна в поддержании Маскарада в первые ночи своего пребывания на острове…

Ритуальные ценности

Опираясь на философию конечности всего сущего, кроме самой смерти, Барон Самеди отвергает саму мысль о том, что древние или исторически значимые предметы могут обладать более мощным воздействием на окружающий мир, чем любые другие объекты. В случае с колдовскими практиками, которым учит своих унганов Барон, мистический резонанс чародей получает от внутренней связи с предметом, а не от происхождения этого предмета. А потому ритуальное лезвие куда скорее будет старым и проржавевшим кухонным ножом с ручкой, обёрнутой в грязную клейкую ленту, нежели золотистым кинжалом, извлечённым из каких-нибудь древнеримских руин. Барону чужда сама мысль о том, что использование пережитка далёкого прошлого способно наделить колдуна даже мимолётной связью с чем-либо, что можно было бы назвать поистине бессмертным.

Ничто в этом мире не способно заставить Барона Самеди проявить хотя бы элементарное уважение к богатствам или любому другому символу успеха, известному миру смертных. Люди отчаянно накапливают драгоценности, золото, произведения искусства или недвижимость в попытке объявить о своём превосходстве над смертью, однако в действительности они лишь дурачат самих себя — или, по крайней мере, так утверждает Барон. А потому он не наделяет своих последователей никакими особыми преимуществами, даже если они используют по-настоящему ценные предметы в ходе своих обрядов. В глазах Барона, даже самый бедный рабочий обладает не меньшими шансами на достижение желаемого, чем самый богатый землевладелец. Как бы они ни провели свою жизнь, в конечном счёте их объединит смерть. Именно поэтому любимым денежным подарком Барона служат лишь несколько запятнанных пенсов, которые родственники покойника отправляют в загробный мир вместе с телом усопшего.

И можете не сомневаться, что он сообщит вам об этом при ближайшем посещении вашего убежища…

Вудуистские дисциплины

Последователи Барона идут по тем же мистическим тропам, что и западные некроманты, однако каждый из них по-своему смотрит на космологию своей религии. Унганы не взаимодействуют с духами, обитающими в загробном мире западной традиции. Вместо этого

в местах недавнего погребения они находят лоа и души неупокоенных мертвецов — либо используют специальные траурные кувшины, в которых живут духи предков, известные как лоа-рачине. Сами духи полагают, что они находятся в штормовом море или в центре урагана, иногда рассказывая, что они обитают в водном мире, который они называют бурей. В некоторых случаях унганам приходится сталкиваться с определёнными ограничениями или рисками, сопряжёнными с использованием их колдовских практик. Иными словами, если протагонист использует силу, которая не упомянута в этом разделе, игрок волен применять её без каких-либо модификаций.

Путь склепа

Призыв души

Приверженцы вудуистских воззрений, души которых попадают в загробный мир, подвергаются окончательному забвению или просто теряются, не способны стать жертвами вызова со стороны некроманта. Кроме того, лоа-рачине сопротивляются вызову с большим успехом, чем большинство других духов; добавьте две единицы к сложности вызова этих созданий.

Привязывание

Опять же, сложность взаимодействия с лоа-рачине посредством этой способности увеличивается на две единицы.

Путь кости

Похищение души

Некоторые унганы называют эту способность «Создание живых зомби».

Дьявольская одержимость

Некоторые унганы называют эту способность «Создание зомби».

Путь праха

Экс нихило

Также известная унганам как «Посещение мертвецов», эта способность позволяет некроманту войти в подводное царство, в котором томятся души недавних умерших, ожидающих, когда их примут обратно в земную реальность в качестве лоа-рачине. Для того, чтобы достичь этого блаженного места, практик обязан физически погрузиться под воду. Путешествие занимает около шести часов. К счастью для вампиров, им не нужно беспокоиться из-за нехватки воздуха.

Вудуистские ритуалы

Унганы, служащие Барону Самеди, пользуются специальными ритуалами для взаимодействия с духами и их средой обитания.

Система: Как и в случае с другими некромантическими ритуалами, игрок делает бросок на Интеллект + Оккультизм против сложности, равной 3 + уровень ритуала (до максимального значения 9).

Ритуал первого уровня

Знание камня

При помощи собственной крови и проведения надлежащих ритуалов унган способен отметить дух человека таким образом, что он станет доступен его

внутреннему зрению в любой момент времени, даже после того, как тот покинет мир смертных. Именно эта практика позволяет многим вампирам, связавшим свою посмертную жизнь с духами, наблюдать за своими приближёнными или врагами.

Для проведения ритуала унган выпускает часть собственной крови, после чего пишет ей имя жертвы на специальном камне. Если ритуал проходит успешно, в дальнейшем протагонист получает возможность исследовать текущее местонахождение цели, погрузившись в транс и пустившись в колдовской пляс вокруг камня. В такой ситуации вампир продолжает пляску до тех пор, пока Барон или один из его приближённых лоа не прошепчет желаемую информацию ему на ухо. Камень теряет свои способности только в ночь Дня Всех Святых, если только унган не вкладывает дополнительного очка крови для активации этого мистического эффекта.

Ритуал второго уровня

Два сентима

Унган проводит церемониальное «убийство» смертного, выкладывая его на ложе в середине своего умфора и помещая по монетке на его глаза. Душа смертного отправляется в загробный мир, который (по крайней мере, вначале) предстаёт его взору как место, в котором, согласно его убеждениям, мёртвые и должны собираться после смерти. Человек может взаимодействовать с душами мертвецов и перебираться в другие уголки царства усопших, сохраняя возможность говорить с унганом и описывать ему всё, что он видит здесь. Тем не менее, находясь в мире мёртвых, такой человек не способен влиять на окружающую его среду. Он может разговаривать с другими духами, однако не способен физически взаимодействовать с ними или их окружением. В определённом смысле он становится «призраком среди призраков».

Иногда слуги унганов добровольно соглашаются на участие в этом ритуале для того, чтобы помочь своим повелителям. Тем не менее, иногда унганы сами используют этот ритуал в качестве примера той участи, которая ожидает их оппонентов в случае отказа от сотрудничества.

Ритуалы третьего уровня

Кошмарные барабаны

Унган, использующий этот ритуал, посылает мертвецов в убежище своих врагов, заставляя призраков медленно сводить хозяев дома с ума. Как только ритуал подходит к концу, унган должен отказаться от всякой власти над этими призраками, позволяя им действовать в соответствии с собственной волей. А потому выбор кошмаров и жутких образов, которые отныне будут преследовать жертву, отходит на откуп призракам, а не унгану.

Для проведения ритуала унган должен использовать собственную кровь наряду с каким-либо элементом собственности своей жертвы. Как только ему удаётся покрыть такой предмет кровью, его нужно ритуально сжечь для того, чтобы отослать в Земли теней призрачный символ,

который становится знаком вознаграждения, ожидающего тех духов, которые согласятся выйти на охоту за жертвой унгана. Когда предмет охватывают языки пламени, унган и его помощники — при наличии таковых — неустанно бьют в гигантские барабаны, обитые человеческой кожей. Удары, нанесённый по этим барабанам, не производят никаких звуков в земной реальности, однако кажутся невыносимо громкими в мире мёртвых. Многие призраки соглашаются выйти на связь с унганом лишь для того, чтобы заставить эти оглушительные барабаны замолчать. Тем не менее, они предлагают преследовать жертву только на протяжении того времени, которое унган будет посвящать выполнению их собственных поручений наподобие передачи сообщений живым родственникам или осуществления жуткой мести тому, кто пренебрегал ими в земной реальности.

Танец крови

Танец крови позволяет духам общаться с живыми родственниками. Унганы проводят этот ритуал для окружающих в обмен на деньги или услуги. Для этого унган должен танцевать и петь в течение двух часов, взывая к одному конкретному духу и упрашивая остальных покинуть область (как обычно, этот ритуал нисколько не мешает Барону Самеди при желании посетить своего служителя). Танцуя, вампир высыпает под ноги окрашенный песок и океанскую соль, создавая точный рисунок. Затем он формирует прочную связь между живым человеком и его покойным товарищем. В случае успеха привидение «материализуется» в пределах узора, начерченного песком

на земле, после чего смертному дозволяется вести разговор с этим духом в течение одного часа. Провал означает, что дух просто не откликается на зов унгана.

Ритуал четвёртого уровня

Погребальная кукла

Погребальной куклой колдуну служит фигура, напрямую связанная с духом жертвы. Эта кукла должна быть изготовлена вручную и завершена в тот момент, когда унган начинает окрашивать её своим витэ и дополняет её предметом одежды, принадлежащей жертве. Для формирования более прочной связи этот предмет возбраняется очищать или мыть. Как только унган накладывает на куклу проклятие, он получает возможность использовать её с тем, чтобы вызвать физическиеповреждения тела жертвы. Если кукла разрушается, жертва получает шесть дайсов летального урона. В случае с обычными ранами (часто наносимыми булавкой или другим заострённым предметом) жертва получает шесть дайсов тупого урона. Унгану необходимо обработать куклу особым способом, используя ритуальные воззвания в течение всего процесса. Обычно это занимает от четырёх до пяти часов. Игрок делает бросок на Выносливость + Ремесло (со сложностью 8). В случае провала он создаёт слишком непохожую копию своей жертвы, чтобы причинить ей урон, хотя некоторые унганы продают такие куклы в качестве «подлинных кукол вуду» туристам.

Ритуал пятого уровня

Рука мертвеца

Унган должен получить в свои руки тряпку, запятнанную в крови, поту или слезах намеченной жертвы. Затем он берёт недавно отсечённую человеческую руку (которая может принадлежать как покойнику, так и живому «донору») и смыкает её пальцы вокруг тряпки. По мере того как рука разлагается, жертва также поддаётся эффектам медленного разрушения. Её плоть раздувается, принимает серый, а затем зелёный оттенок, после чего начинает отходить от костей. Мозг остаётся свежим до самого конца, а потому человек может видеть, как черви извиваются на гниющей глыбе мяса, которая некогда была его здоровым телом.

Унган делает стандартный бросок и тратит два пункта крови за каждое очко Выносливости своей жертвы. Жертва теряет очки повреждений по правилам, описанным ниже. Только извлечение тряпки из мёртвых пальцев может остановить процесс разложения. Если это действительно происходит, повреждения восстанавливаются в соответствии с диаграммой, указанной ниже.

Уровень здоровья	*Время до получения нового урона*
Синяки	12 часов
Легко ранен	12 часов
Ранен	6 часов
Тяжело ранен	3 часа
Травмирован	1 час
Искалечен	30 минут
Обездвижен	12 часов

Смертные персонажи, страдающие от действия этой силы на протяжении последних 12 часов после погружения в состояние обездвиженности, погибают. Сородичи вместо этого поддаются воздействия торпора.

Чародейство Сеттитов

Последователи Сеттитского чародейства мало интересуются историей своего коллектива и редко задумываются о том, откуда вообще берётся их сила. В конце концов, они верят, что магией их наделяет сам Сет. Они используют свои колдовские способности для выполнения воли Сета, соблазняя, искушая и ослабляя этот мир. Считается, что именно их бог стоит у истоков обрядов, которыми пользуются его последователи. Чего ещё можно желать приверженцам его божественной миссии?

Невзирая на явную незаинтересованность в происхождении и принципах действия своей магии, Сеттиты связывают немало долгих историй с образом своего повелителя. В сущности, их колдовство похоже на элементарную Некромантию или грубую форму Тауматургии, однако это совсем не одно и то же. Чародейство Сеттитов имеет совсем иную природу, и чтобы понять её, нужно сначала узнать о Сете и его роли в египетской мифологии.

Миф о Сете и Осирисе

В древнеегипетских мифах Сет воплощает образ вечного нарушителя Жизненных принципов, которые устанавливает Осирис — царь богов, олицетворяющий изобилие Нила. Богатство и процветание египетского общества зависели от естественной ирригации, которую обеспечивали ежегодные наводнения берегов Нила. Всё это делало Осириса центральной фигурой в египетском пантеоне. Когда завистливый Сет убил своего брата и расчленил его тело, Нил перестал выходить из берегов, и люди стали страдать от голода. Сын Осириса, Хор, убил Сета, позволив Иси-де — сестре враждующих братьев и жене Осириса, найти и соединить воедино рассеянные части тела её мужа. Это восстановило плодородие земли, даже при том, что сам Осирис теперь испытывал недостаток в ключевом элементе мужского тела, которое некогда и делало его божеством изобилия. Его фаллос, съеденный рыбой, было уже невозможно восстановить, а потому, неспособный сохранить статус бога плодородия, Осирис стал богом загробного мира.

Будучи царём легендарных «западных земель» — богатого царства мёртвых из египетской мифологии, — он осуществлял контроль над душами усопших. Он передал часть своей сущности каждому из королей Египта, величественным фараонам, которые сами обрели божественный статус и приняли на себя его обязанности по поддержке изобилия в государстве. Осирис был не единственной фигурой в этой истории, смерть которой повлекла подобную смену ролей. Сет оказался во тьме, где он поклялся вечно мстить брату за своё поражение. Скрытый от глаз людей и богов, он проник в новое королевство Осириса, западные земли, в поисках информации, которая позволит ему продолжить войну против брата. Он понял, что может

вести эту борьбу на двух фронтах, как против бывшего королевства Осириса, так и против его новых земель. Он сможет заставить людей жить бок о бок с оживлёнными мертвецами, которые поддержат его в борьбе против всего живого. Кроме того, он сможет подарить своим новым последователям возможность похищать силу западных земель, создав ложный аналог вечной жизни, которой награждает своих последователей Осирис.

Подавляющее меньшинство Сеттитов интересуются и неегипетской мифологией, считая те или иные аналоги этой истории отражением древней вражды между божествами из пантеонов различных культур. Например, трое Сеттитов из Миннесоты, сделавших своими слугами байкеров из числа неонацистов и неоязычников, взяли в качестве отправной точки своей мифологии убийство Балдура из норвежских легенд.

Набеги на западные земли

Колдовские практики древних египтян вращались в значительной степени вокруг приготовлений к загробной жизни. Жизнь в Египте служила простой прелюдией к вечному комфорту и удовольствию, которое ожидало смертных в западных землях — по крайней мере до тех пор, пока речь шла о египтянах, способных добиться права на посмертную мумификацию и погребение в соответствии с точными инструкциями, описанными в магическом фолианте, известном как «Главы о выходе к свету дня» (сегодня его копии стоят на полках любого крупного книжного магазина под заглавием «Древнеегипетская книга мёртвых»). Богатые граждане — прежде всего фараоны и их приближённые — посвящали немалую часть своего времени и ресурсов на возведение величественных усыпальниц, в которых им предстояло покоиться в недалёком будущем. Они снабжали свои гробницы всем, чего могла потребовать их душа по пришествии на западные земли. Они украшали эти покои драгоценностями, дорогой мебелью, прекрасным парфюмом, одеждой и другими предметами роскоши. В более поздние эры они заполняли их уштаби, миниатюрными статуэтками, символизирующими слуг, которые будут служить им на протяжении вечности. Любые аксессуары, найденные современными археологами, от золотых саркофагов до каноп, содержащих внутренние органы покойных вельмож, считались важнейшим условием успешного перехода в загробный мир.

Колдовство Сета работает благодаря богохульному низведению волшебства, дарованного Осирисом. Сет написал свою собственную книгу о магии смерти, «Главы о выходе к ночной тьме», которая обучает своих последователей истощать энергию душ, проживающих в западных землях. Для этого им просто необходимо найти могилы недавно умерших людей, захороненных в соответствии с обрядами Книги мёртвых. Они выкапывают трупы, крадут канопы и прочие символы богатства, после чего переносят тела в свои логова. Затем последователи Сета обследуют тело мумии, уродуя и деформируя её плоть согласно техническим требованиям своей магии.

Они переставляют канопы, инвертируя все четыре стороны света, в которые они должны были быть повёрнуты до скончания времён.

«Главы о выходе к ночной тьме» заставляют дух осквернённой мумии, ранее пребывавшей в комфорте и великолепии западных земель, начинает слабеть и увядать от мучений, которые причиняет им подобная перестановка. Сокрушённая душа усопшего начинает корчиться от боли и издавать жуткие стоны. Эта мука напоминает не только призракам, окружающим усопшего, но и самому Осирису, что настоящий бог мёртвых куда сильнее, чем бывший бог плодородия.

Проведя такой ритуал с целью удовлетворения интересов своего бога, колдун получает определённые материальные выгоды. До тех пор, пока захваченная им мумия остаётся в мистическом состоянии осквернения, он получает от неё мистическую энергию, которую он может использовать для подпитки иных магических ритуалов. Древние Сеттиты рьяно охраняют секреты о местонахождении усыпальниц, обитателей которых им удалось захватить. Современные члены клана оказываются уже перед более значимой проблемой сприобретением собственных жертв. Колдовство Сета во многом опирается на осквернение тел старинных покойников, однако большинство мумий лежат под стеклом в музеях, где их отсутствие было бы слишком легко заметить, или под египетскими песками, недоступные зрению как Сеттитов, так и египтологов. Лидеры клана поддерживают определённые контакты в египетском министерстве культуры в надежде на передачу некоторых тел своим избранным неонатам, однако нередко подобные требованияне встречают понимания у смертных. Неудобная редкость мумий чаще всего вынуждает их искать современные замены таким покойникам.

Большинство Сеттитов считают, что любой смертный, проследивший за тем, чтобы место его погребения послужило великолепным отражением его прижизненных успехов, после кончины попадают в западные земли (какими бы ни были их убеждения о посмертном существовании). Хотя тела таких смертных и не столь эффективны, как трупы, сохранённые в соответствии с требованиями Книги мёртвых, останки этих «случайных путешественников» могут использоваться в качестве колдовских очагов для чародейства Сеттитов. А потому представители клана часто просматривают страницы некрологов самых богатых и знаменитый людей в поисках кандидатов для ограбления могил. Они ищут прежде всего продуманные, старательно возведённые склепы с памятниками и предметами роскоши. Богатый, известный техасец, решивший, что его должны похоронить в красном «феррари», может стать чрезвычайно богатым источником энергии для любого грабителя, знающего, как применить это приобретение для насыщения своих ритуалов магической силой. К счастью, элементы самоувековечиванияне обязательно должны находиться в пределах гробницы: люди, создавшие школы, музеи или библиотеки, символизирующие их богатство и честь, также могут завершить историю своей жизни в западных землях.

Так, недавно одна корпорация из Калифорнии провела сборы финансов для создания программы захоронений в египетском стиле. В этом случае покойника предлагается разместить в саркофаге в пирамидальной гробнице, украшенной золотой посмертной маской, подвергнувшись процессу, объединяющему древние ритуалы мумификации с современными технологиями сохранения тканей. Маркетинговый ход предназначается как для участников движения нью-эйдж, так и для простых любителей экстравагантности. Само собой, акционеры компании целиком представлены кланом Последователей Сета, а потому не стоит удивляться тому обстоятельству, что тела усопших ненадолго задерживаются в этих пирамидальных гробницах.

Попытки современных людей ускользнуть от смерти также могут предоставить сырьёдля колдовских практик Сеттитов. Приблизительно одна шестая замороженных трупов, занимающих склады нынешних лабораторий прикладной криогеники, принадлежат людям, которые неожиданно для себя оказались в царстве Осириса. К сожалению, оставшиеся пять шестых бесполезны с точки зрения Сеттитсткого чародейства. И всё же использование этих тел обрело достаточную популярность, чтобы в словаре молодых Сеттитов появилось жаргонное обозначение таких тел как «фруктового мороженого».

Несмотря на то, что Сеттиты действительно верят в существование западных земель из египетской мифологии, многие другие Сородичи, овладевшие их колдовскими практиками, воспринимают подобные убеждения совсем иначе. Вполне возможно, что колдовство Сеттитов подпитывается их собственной верой в истинность своего пути (даже если этот путь трудно назвать благородным) или даже иной, поистине непостижимой силой, движущей их чародейскими практиками. Некоторые некроманты из числа Джованни считают, что западные земли Сета представляют собой лишь особую, до сих пор не изученную область загробного мира — и ничего больше.

Магия Сета

Как только магу удаётся получить в своё распоряжениеочаг колдовской энергии, он получает возможность приступить к работе над магией своего божества. Утверждается, что этот бог змей создал магию для того, чтобы подвергнуть все проявления Жизненных принципов силам распада, деградации, энтропии, хаоса и разложения. Всё, что обладает в жизни силой, здоровьем и чистотой, должно быть ослаблено, истощено и искажено. Средства, которыми маги вдыхают жизнь в свои заклинания, опираются на древнеегипетские колдовские практики. Привилегированные ритуалы включают начертание иероглифов, произнесение формул, использование мазей и воскурений, а также наведение порчи на своих врагов при помощи древних каноп.

Каждое смертное общество, некогда обнаружившее в себе возможность записывать речь на материальных носителях, расценивало процесс писания как волшебство. Любая волшебная тради-

ция, являющаяся результатом открытия письменности, учит своих приверженцев, что слова обладают неотъемлемой властью. Неудивительно, что Последователи Сета делают ещё один шаг от этого утверждения, заявляя, что иероглифический язык древних египтян обладает куда большей силой, чем любой другой язык мира смертных. Они уверены в этом в первую очередь потому, что иероглифы носят пиктографический характер — то есть каждое слово одновременно служит физическим изображением описываемой вещи. Таким образом, связь между словом и вещью, которую представляет это слово, оказывается куда прочнее в случае с применением пиктограмм, чем в случае с его фонетическим воспроизведением. Буквы, отражающие лишь звуки, скреплённые вместе при помощи служебных слов, утрачивают значительную часть своей силы. Непиктографические языки абстрактны — и только древние иероглифы обладают необходимой конкретикой, позволяющей воплотить сущность того, что они представляют.

Многие из чародейских путей и ритуалов Сеттитов включают транскрипцию формул из «Глав о выходе к ночной тьме» в иероглифической форме. Чем сложнее процесс написания иероглифа и чем регулярнее их использует маг, тем могущественнее становится ритуал. Верность оригинальным методам написания также имеет большое значение для Сеттитов, а потому многие маги пишут необходимые формулы на влажной глине птичьим пером, создавая практически неразрушимые таблички. Самый стабильный результат даёт начертание символов на твёрдом камне с дальнейшей имитацией барельефа, который можно заметить на многих древнеегипетских памятниках и стенах гробниц. Хотя написание иероглифов ручкой или чернилами на папирусе всё ещё может вдохнуть жизнь в магию Сета, символы, небрежно написанные шариковой ручкой на салфетке во время вечеринки, будут лишь уменьшать шансы колдуна на успех.

Другим средством активации колдовских эффектов служат бальзамы и воскурения. Они наделяют колдуна определёнными преимуществами всякий раз, когда тот получает возможность нанести эти вещества на тело жертвы. Разница заключается только в том, что египетские колдуны использовали эти вещества для того, чтобы исцелять тело и разум, в то время как Сеттиты используют их для того, чтобы разъесть плоть и смешать чувства. Нередко они создают особенно сильный вариант экстази, добавляя в него мазь, полученную из мочевого пузыря гиены. Кроме того, они научились использовать эти вещества и на бездушных объектах. Так, Сеттит может создать мазь, позволяющую испепелить камень или разъесть жёсткий диск компьютера. Рассказывают также о веществе, которое способно ползать по земной поверхности, словно слизняк, медленно покрывая объекты, указанные чародеем. Закончив этот процесс, вещество отползает в тёмный уголок и превращается в точную копию того или иного объекта (хотя дубликат сохраняет лишь внешние качества).

Третьим краеугольным камнем Сеттитского чародейства считаются канопы. Канопами называются сосуды из

глины, используемые в усыпальницах для сохранения органовусопшего. Сет научил своих последователей распространить действие этих сосудов на простых людей. Погребальная традиция египтян предписывала использование четырёх каноп, соответствующих одной из четырёх сторон света, а также одному божеству и одному органу (или нескольким органам) покойника. Южная канопа предназначалась для хранения желудка и толстой кишки. Ей приписывали связь с божеством Амсет, внешность которого не обличалась от человеческой. Северный сосуд, посвящённый обезьяноподобному богу Хапи, содержала тонкую кишку. Восточная ваза находилась под защитой Туамутефа и содержала сердце и лёгкие. Ястребиный бог Хебсемуф следил за западной вазой, содержащей печень и желчный пузырь. При малейшей возможности колдуны из числа Сеттитов извлекают образцы ткани из этих органов и размещают их в соответствующих канопах, обеспечивая тем самым великую власть над «донорами» этих тканей. Неудивительно, что некоторые Сеттиты работают техниками в научно-исследовательских лабораториях, санитарами или специалистами по устранению отходов в больницах. Впрочем, другие просто подкупают больничный персонал в надежде, что смертные сами предоставят им все необходимые образцы тканей.

Пути Сеттитов

Чародейство Сеттитов мало в чём пересекается со стандартными практиками тауматургии, а потому не всегда требует расходавитэ и Силы воли. Как правило, эти силы черпают свою энергию в западных землях из древнеегипетской мифологии, а не из внутренних сил колдуна. Фактически, эти пути больше походят на самостоятельные Дисциплины, чем на традиционные тауматургические пути, хотя они обладают лишь ограниченным числом сил и во многом зиждутся на внутренней мифологии самих Сеттитов.

Змей-искуситель (Snake Inside)

Сеттиты любят разного рода деградацию, но развили особую тягу к самоуничтожению других. Хоть современные виды пагубных привычек и отличаются от известных в древнем Египте, Сеттиты твердо уверены, что ими Сет недоволен не будет. Даже если ему неважны их любимые занятия, Сеттиты не собираются прекращать. В конце концов, это стало привычкой.

• Первая Проба (First Taste)

Сеттиты используют эту технику, когда жертва занимается чем-то несущественным и повторяющимся. Она заставляет ассоциировать эти действия с удовольствием, и жертва захочет проделывать их все снова, и снова, и снова. Творчески мыслящие Сеттиты могут пристрастить жертву к невероятно странному поведению и состоянию.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Соблазнение против Силы Воли жертвы. Количество успехов определяет силу внушенных позывов. Как только перед жертвой встает шанс повторить запрограммированное действие, она должна сделать бросок Силы

Воли (сложность равна Силе Воли Сеттита), чтобы сдержаться. Если при попытке сопротивления жертва наберет больше пяти успехов, она полностью освобождается от этого позыва.

•• Слияние Пристрастий (Cross-addiction)

Сеттит временно меняет фокус пристрастия или серьезной зависимости на состояние или поведение, которое пожелает сам. Например, кокаинщик, находясь под кайфом, может очень хотеть секса. А страстный игрок может стать еще и клептоманом.

Система: Пока Сеттит находится в компании жертвы, игрок делает бросок Манипулирование + Соблазнение (сложность равна Силе Воли жертвы). При удачном броске, жертва переключается на другие пристрастия на количество сцен, равное количеству набранных успехов. Потратив единицу Крови, Сеттит может растянуть этот период на то же количество сцен.

••• Жажда (The Jones)

Сеттит усиливает уже имеющееся пристрастие или привычку жертвы до такого уровня, что она отбрасывает все моральные принципы и этические взгляды, чтобы ее удовлетворить.

Система: Находясь в компании жертвы, Сеттит делает бросок Манипулирование + Соблазнение (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит единицу Крови. При удаче, все барьеры, стоящие на пути удовлетворения желаний жертвы, сметаются прочь — она даже не может потратить Силы Воли, чтобы подавить свою жажду и, например, покинет свой кабинет в самый разгар работы, чтобы добраться до цели. Эффект длится одну сцену за каждую потраченную единицу Крови.

•••• Гибельное Побуждение (Fatal Compulsion)

Сеттит изменяет зависимость жертвы, обращая ее, образно выражаясь, в голодание. Если жертва не удовлетворяет свое пристрастие, она умирает от голода.

Система: Находясь в компании жертвы, Сеттит делает бросок Манипулирование + Соблазнение (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит три единицы Крови. За каждые три последовательные ночи, в течение которых жертва не удовлетворяет свое пагубное пристрастие или привычку, она получает один непоглощаемый уровень обычного урона. Единственный способ восстановить здоровье лежит в удовлетворении пристрастия — персонаж немедленно их восстанавливает, и действие техники прекращается.

Путь Высохшего Нила (Path of the Dry Nile)

Когда сын Осириса убил Сета, бог-змей поклялся, что отомстит, уничтожив все, что его брату было ценно в жизни. Подобно своему богу, у которого они черпают вдохновение, практикующие этот Путь поклялись уничтожить все, что заставляет общество действовать. Некоторые считают эту задачу ценой за мощь, дарованную им Сетом. Другие наслаждаются им, стремясь отомстить черствой вселенной.

Путь Высохшего Нила в этой кампании является их величайшим оружием.

Если не указано иначе, каждая техника требует от Сеттита передачи в собственность или помещения в жилье жертвы фаянсового (покрытого голубой глазурью) амулета, который будет поддерживать воздействие на нее. Заклятие будет действовать, пока жертва не уничтожит или еще каким-либо образом избавится от амулета. Однако за время его действия урон может стать постоянным. Например, муж, бросивший под воздействием Похорон Любви жену, не обязательно получит ее прощение после избавления от амулета и исцеления рассудка.

• Красота Увядает (Beauty Fades)

Сеттит делает так, что произведение искусства — картина, роман, фильм или живое выступление — кажется публике отталкивающим, уродливым, плохо поставленным и крайне нигилистичным. Применение этой техники на произведении искусства, уже обладающим одним из описанных выше качеств, излишне.

Система: Сеттит делает бросок Сообразительность + Манипулирование (сложность от 3 до 9, по решению Мастера; для комедии положений 1 сложность будет равна 3, а для «Моны Лизы» — 9). Для применения, Сеттит должен находится поблизости от цели. Если существуют копии, то будут поражены только те, поблизости от которых находится Сеттит. Например, смотрящие телепередачу в компании Сеттита будут считать ее отталкивающей. В то время как их соседи не заметят в ней ничего странного. Эффект длится в течение периода времени, необходимого, чтобы оценить цель, или в течение одной сцены (смотря, что больше). Эта техника не требует описанного выше амулета.

•• Доверия Нет (Trust Withers)

Жертва начинает подозревать, что ее наиболее верный союзник или коллега собирается ее предать. Заблуждение жертвы со временем развивается из легкой тревоги в дичайшую паранойю.

Система: Сеттит делает бросок Сообразительность + Манипулирование против Силы Воли жертвы и тратит единицу Крови. Весь процесс занимает девять недель, вычитая по неделе за каждый полученный успех. Объект может сопротивляться воздействию бросками Силы Воли, если заподозрит, что на него кто-то влияет — Мастера, используйте ваши лучшие варианты — набрав больше успехов, чем прошло недель с начала воздействия.

••• Похороны Любви (Love Dies)

Сеттит подавляет все нежные чувства, которые испытывает жертва к вторичной цели. Первая жертва чувствует пустоту и неловкость, когда думает о второй. Похороны Любви воздействуют на романтическую, платоническую и семейную любовь.

Система: Чтобы положить начало воздействию, Сеттит должен быть неподалеку от цели. Он делает бросок Сообразительность + Манипулирование против Силы Воли жертвы и тратит две единицы Крови. После этого, эмоцио-

нальные связи объекта — в основании должна лежать любовь — рассеиваются в течение нескольких следующих ночей. Эта техника не действует против Уз Крови. Похороны Любви перестают действовать через несколько месяцев, количество которых равно Силе Воли Сеттита в момент применения.

•••• Смерть Надежды (Hope Dissolves)

Жертва воздействия Сеттита не может поколебаться в уверенности, что определенная цель, которой он желал достигнуть, не может быть обретена каким бы то ни было образом. Она быстро впадает в уныние и вялость.

Система: В момент применения техники, Сеттит должен быть неподалеку от жертвы. Он делает бросок Сообразительность + Манипулирование против Силы Воли жертвы и тратит три единицы Крови. При удаче, жертва на дни и ночи погружается в глубокую депрессию и становится крайне мрачной. В этом состоянии количество кубиков жертвы для любого броска не может превышать уровня ее Самоконтроля. Если ей нужен полный набор кубиков, жертве придется потратить единицу временной Силы Воли. Хоть эта техника и не способна довести до самоубийства, для жертвы, уже к оному склонной, этот позыв становится все более неодолимым.

Длительность эффекта зависит от количества набранных Сеттитом успехов. Депрессия может быть излечена наркотиками, терапией и тому подобным в течение ее действия, если жертва, конечно, ищет помощи.

1 успех	Ночь
2 успеха	Неделя
3 успеха	Месяц
4 успеха	Год
5 успехов	Навсегда

••••• Падение Престолов (Throne Crumbles)

Сеттит выбирает цель и заставляет ее переосмыслить верность какой- либо властной фигуре. Неважно, по какой причине цель следовала за лидером - восхищение, идеология, страх, жадность или простая неопределенность - теперь он твердо отбросит эту лояльность. Работать ли против бывшего объекта верности или попросту о нем забыть - остается его выбором.

Система: Чтобы положить начало воздействию, Сеттит должен видеть цель. Он делает бросок Сообразительность + Манипулирование (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит три единицы Крови. При удачном броске, в жертве просыпается активная антипатия к властной фигуре, которая воздействовала на ее жизнь - управляющему, викарию, королю, президенту, собственному отцу - и она начинает действовать против этой фигуры в соответствии со своей Натурой. Это не всегда кончается физическим столкновением. Конформист может продолжать нехотя общаться с ней, но будет искать общества тех, кто противостоит лидеру, в то время как Бандит может устроить из своего восстания целое представление.

Ритуалы Сеттитов

Ритуалы Сеттитов черпают свою силу в западных землях - или в резервах самого бога Осириса. Они предоставляют Сеттитам тот центр, который они могут использовать для активации своих сил или просто облегчить себе задачу по выполнению более приземлённых задач.

Система: Игрок делает бросок на Интеллект + Оккультизм (со сложностью, равной 3 + уровень ритуала до максимального значения 9). Успех приносит колдуну результат, указанный в описании ритуала; провал означает, что магу не удаётся добиться желаемого при помощи своих чар. Полный провал обрывает действиевсех активных эффектов, полученных благодаря путям или ритуалам, поскольку колдун временно утрачивает внутреннюю связь с западными землями.

Ритуал первого уровня

Молоко Сета

Под этим названием скрывается целая череда ритуалов, которые попросту невозможно перечислить в пределах одного раздела. Как бы то ни было, многие колдуны из числа Сеттитов дают собственные названия мазям, придуманным этим методом. В каждом случае ритуалист создаёт бальзам или мазь, наделённую колдовскими качествами. Точные детали ритуала и компоненты бальзама могут варьироваться в зависимости от желаемого эффекта, однако для достижения каждого из таких эффектов колдун должен изучить «Молоко Сета» в качестве отдельного ритуала. Когда игрок хочет, чтобы его персонаж изучил новый ритуал, он просто описывает желаемый эффект, после чего Рассказчик определяет уровень ритуала в зависимости от эффективности мази по сравнению с другими ритуальными эффектами. Рассказчикам не рекомендуется допускать создание колдовских эффектов, который слишком сильно напоминают существующие пути или ритуалы любой чародейской традиции (если только речь не идёт об общих эффектах, характерных и для других Дисциплин). Эффект бальзама всегда должен причинять страдания своей жертве или, по меньшей мере, изменять его роль и функцию. Колдуну требуется провести за созданием мази или бальзаму по одной неделе за уровень ритуала. Результат позволяет ему создать лишь одну порцию вещества, однако оно сохраняет силу на протяжении нескольких недель, точное число которых равно количеству успехов, полученных игроком.

Уровень	Эффект
3	Сеттит добавляет бальзам в бензобак транспортного средства, после чего оно начинает двигаться туда, куда нужно попасть Сеттиту, а не водителю транспорта.

1	Мазь изменяет структуру замка в достаточной степени, чтобы Сеттит смог открыть его тем ключом, который держит при себе.
2	Бальзам прожигает насквозь стальные и бетонные переборки.
1	Наркотик, пропитанный мазью, вызывает ещё большее привыкание.
Зависит от размера объекта	Создаёт точную копию объекта, покрытого мазью.
1 за каждые два очка повреждений	Разъедает плоть при контакте.
2	Скользит по земле подобно слизняку, преследуя жертву и оставляя за собой характерный след.
1	Разыскивает компьютер жертвы и изменяет содержание его жёсткого диска.

Ритуал второго уровня

Раскрытие врат

Этот ритуал подготавливает труп смертного к служению в качестве центра Сеттитского чародейства. Если труп не подвергался мумификации в соответствии с древнеегипетскими традициями, его необходимо обработать ещё до начала ритуала. Один только этот процесс может занять несколько ночей, а потому чаще всего выполняется целой кабалой жрецов и волшебников из числа Сеттитов.

Как только тело проходит необходимую обработку, ритуалист начинает церемонию, провозглашая о победе Сета над Осирисом и его скором приходе в западные земли для окончательного сокрушения обессилевшего Осириса. Он устанавливает канопы в полностью изменённом порядке (например, перемещая западный сосуд в восточную часть гробницы). Затем ритуалист вскрывает грудную полость усопшего, распиливает его позвоночник и вставляет в труп десятки крюков. К крюкам он цепляет струны, которые крепятся к металлическому каркасу вокруг самой мумии. После этого ритуалист дёргает за натянутые струны, заставляя тело принять искажённую форму. Всего ритуал занимает 12 часов.

Рассказчик приписывает трупу рейтинг от 0 до 5, показывая степень соответствия его захоронения требованиям египетской Книги мёртвых. Ноль соответствует полному отсутствию подобия между текущим методом погребения трупа и требованиями Книги мёртвых (что чаще всего случается с современными трупами), в то время как пять очков показывают точнейшее следование ритуалам мумифицирования, какими их только можно провести в современные ночи. Рассказчик скрывает от игрока своё суждение о ценности трупа. В случае успеха Сеттит получает в своё распоряжение источник энергии, находящийся в западных землях. Отныне он может в любое время увеличить запас крови или Силы воли на несколько очков, точ-

ное число которых равно показателю ценности мумии. Эти очки утрачиваются только через несколько часов, равных успехам, полученным при активации ритуала. Вампир может применить эту способность только один раз за ночь.

Если кто-либо уничтожает труп или обрывает струны, Сеттит утрачивает несколько очков Силы воли и крови, число которых равно удвоенному показателю ценности (рассказчик определяет, сколько очков будет вычтено из запаса крови и сколько — из рейтинга Силы воли).

Ритуал третьего уровня

Подготовка канопов

Для проведения ритуала Сеттит должен взять физические ткани намеченной жертвы и распределить их по четырём традиционным канопам, используемым в древнеегипетской погребальной практике. Он обращает вспять ритуал, предназначенный для обеспечения свободного путешествия в западные земли, вместо этого получая мистические преимущества перед жертвой. Расположение и содержание каждой канопы подробно описаны на стр. 115. Образцы других тканей также могут использоваться для проведения ритуала, однако они обеспечивают не столь стабильный приток энергии.

В целом, Сеттит способен взять жертву под контроль, даже не обладая традиционными кусочками плоти. Так, он может поместить предмет, украденный у жертвы, в одну из каноп для того, чтобы символизировать его связь с желаемым органом. Остатки еды могут послужить для замены содержимого северной и южной каноп, таблетки для сердца и ингаляторы для стабилизации астматического приступа (даже аппараты искусственного дыхания и шприцы) могут стать приемлемыми заменами для содержимого восточной канопы. Наркотики или алкоголь, некогда находившиеся во владении жертвы, могут символизировать печень и желчный пузырь в западной вазе.

Проведение ритуала занимает четыре часа. Как только колдун завершает его, он способен вмешаться в любое действие, которые пытается выполнить жертва, если только знает о текущих действиях цели. Примером вмешательства может служить задержание жертвы перед автобусом или самолётом, потеря бумажника, провокация на грабёж с применением силы или любой другой эффект, который затрагивает жертву косвенным путём. Каждую ночь Сеттит способен вмешаться лишь в ограниченное число действий, равное успехам, полученным при броске активации. Он сохраняет контроль над смертным до тех пор, пока кто-нибудь не разрушит или не передвинет канопы.

Ритуал четвёртого уровня

Расчленение Осириса

Сеттит ритуально расчленяет захваченного лидера определённой группы или организации, начиная с конечностей и заканчивая его членом (ритуал работает только при истязании мужчин). По окончании ритуала Сеттит бросает отрезанный фал-

лос в резервуар, заполненный рыбой. Если рыбы отказываются проглотить отсечённый орган, ритуал утрачивает свою силу.

Организация, возглавляемая жертвой, переносит серьёзное бедствие, сущность которого определяет Рассказчик. Так, корпорация может потерять половину своих акций, воинская часть потерпеть поражение, а религиозный орден пережить массовое отступничество. Проведение ритуалазанимает шесть часов.

Ритуал пятого уровня

Расчленение божества

Сеттит удаляет из канопы образец ткани, взятый у намеченной жертвы. После этого ему необходимо вымачивать этот образец в течение 24 часов, погрузив его в мочу шакала, гиены или другого хищника. Затем он создаёт мазь, смешивая образец ткани, витэ и папирус, после чего покрывает этим веществом свои гениталии. Сеттит заканчивает ритуал, входя в контакт с кожей жертвы до ближайшего восхода солнца.

Жертва может сопротивляться эффекту броском Силы воли (со сложностью 9). В этом случае ей необходимо набрать больше успехов, чем Сеттит набрал при броске активации. Если больше успехов набрал Сеттит, ритуал входит в силу, и жертва теряет несколько очков Силы воли и крови. Точный объём потери составляет удвоенное количество успехов, полученное Сеттитом. Кроме того, жертва не способна пополнить ни один из этих запасов до окончания ночи. Помните, что существенная потеря крови (3 или более пунктов) может убить смертного или, по крайней мере, потребовать медицинского вмешательства.

Колдовство Ассамитов

В далёком краю визири из числа Ассамитов с опьянённым отрешением наблюдают за той резнёй, которую начали в обществе каинитов их молодые потомки. Они ушли в тень Аламута, чувствуя, что их ожидают мистические открытия, вызванные их восприимчивостью к калифу. Калиф извлекают из листьев и смол различных растений, выращенных магическими методами. Этот препарат известен прежде всего своей способностью изменять сознание потребителя, во много раз превосходящей аналогичное свойство гашиша. Поскольку кровь вампиров не циркулирует в организме, визири вынуждены идти на крайне необычные меры в надежде на достижение подобных эффектов. Они окуривают своих смертных слуг дымом этого препарата, после чего пьют их кровь, заполняя свои умершие вены необычными интоксикантами.

Визири никогда не испытывали нехватки в добровольных рабах, готовых потратить всю свою жизнь на курение этих трав. Такие смертные мало беспокоятся по поводу сокращения своей жизни на несколько десятилетий: более того, иногда можно услышать, что право на Обращение гуль может получить лишь в том случае, если несколько лет прослужит своему повелителю сосудом для калифа.

Корни

Волшебники из числа Ассамитов привыкли считать, что они выше мелочного соблюдения древних традиций и сохранения своей культуры. Будучи порождением человеческой мысли, магическая традиция заслуживает не большего уважения, чем любое другое потенциально полезное изобретение смертных. Нет, для того, чтобы визири заинтересовались такой традицией, она должна целиком удовлетворять их целям. Тем не менее, опыт и мудрость визирей во многом опираются на культурные традиции Ближнего Востока. Их усилия по расширению рамок своей культуры для изучения новых практик, известных другим народам, часто оказываются бессмысленными из-за незыблемости сознания, которая мешает и другим Сородичам, пытающимся освоить какие-либо новшества. И только три традиции составляют подлинную основу колдовской практики Ассамитов.

Высокая и низкая магия Месопотамии

Высокой магией в Месопотамии владели лишь вавилонские священники и цари-жрецы, занимавшиеся обеспечением изобилия в урожае и спокойствием в иерархическом строе местного общества. Оба предмета их интересов находились в тесной связи друг с другом: специализированные роли многих членов вавилонского общества просто не были бы возможны без наличия богатых зерновых культур. В одном из фундаментальных мифов Месопотамии царь Мардук сталкивается с Тиамат, Драконом Хаоса, и гибнет, после чего добивается воскрешения и побеждает дракона, возвращая на землю порядок и изобилие. Смертные правители проводили величественные церемонии, вспоминая деяния Мардука и утверждая своё

право разделить его власть. Каждый год святой царь Месопотамии должен был принимать удар в лицо от священника; если этот удар приносил слёзы, считалось, что изобилие гарантировано. После этого следовали другие празднества изобилия, включая ежегодную свадьбу со священной жрицей, представляющей богиню женского плодородия.

Ассамиты адаптировалиэти ритуалы к собственным нуждам и целям. В частности, эти древние церемонии пародируются в ужасающем святотатственном ритуале, известном как Ритуал Мардука, убитого и возрождённого. В этом случае слёзы, которые обязан пролить верховный жрец, заменяются слезами крови, и они символизируют гибель жертвы.

Низкая магия месопотамской традиции заключалась прежде всего в предсказаниях, которые определили благоприятные или неподходящие дни для совершения определённых поступков. Жрецы узнавали об этих днях благодаря лунному календарю и астрологическим знакам, описывающим судьбу мира в ближайшие 473000 лет. Колдуны толковали сны и проводили гаруспические сеансы, позволяющие читать будущее по внутренностям зарезанных овец. Простые люди страдали от страха перед вездесущими призраками и демонами, а потому жрецы-колдуны помогали им отражать пагубное влияние мира мёртвых на земную реальность при помощи экзорцизма, охранных знаков и амулетов. Амулетами вавилонянам служили магические предметы, созданные специально для отражения проклятий, в то время как талисманами становились предметы, позволявшие совершить однократный мистический подвиг. Общественный порядок играл величайшую роль в культуре вавилонян, поскольку действия, нарушавшие этот порядок, не только влекли за собой страдания всех представителей местного социума, но и притягивали внимание смертоносных существ, которые жили в пустынях, на кладбищах и тёмных углах. Но среди них были и чёрные маги, способные проклинать своих жертв с огромного расстояния. Примечательно, что слюну они считали более мощным физическим компонентом, чем кровь. Кроме того, нередко они накладывали проклятия, вылепляя и затем разрушая изображения своих жертв.

Персия: Церемонии Митры

Ранние последователи персидского бога солнца Митры общались со своим покровителем посредством ритуального опьянения. Жрецы, известные окружающим как маги, веками пропагандировали учение Митры, тем самым подарив человечеству основу для самого слова «магия». В седьмом столетии до нашей эры персидская религия подверглась значительным изменениям, поскольку пророк Зороастер (также известный как Заратустра) указал в своём священном тексте Зенд-Авеста, что многие конфликты этого мира в действительности лишь отражают космическую борьбу между силами добра и зла. Высшее божество Ахура Мазда возглавило армии света, в то время как бог разрушения

Ариман встал на сторону зла. Зороастер утверждал, что Митра был сыном Ахуры Мазды, а потому включил в церемонии и его, предложив ритуалистам достигать связи с божественным миром за счёт потребления мистического напитка хаомы. Бог солнца продолжал притягивать к себе всё новых смертных, склонных к мистическому восприятию мира, а в последние годы существования Римской империи Митра достиг достаточной популярности, чтобы его рассматривали как языческий аналог Христа. Римские культисты, включая множество солдат и даже самого императора Юлиана, дополнили экстатические церемонии жертвоприношением быка. Особый помазанник Митры сидел в яме и позволял крови зарезанного быка сбегать по своей голове и плечам. Некоторые из фракций вампиров, скрывающиеся среди представителей римской знати, также способствовали продвижению Митры, поскольку жажда крови сделала его именно тем богом солнца, которого они с удовольствием готовы были поддерживать. Кроме того, они одобряли это вероисповедание в надежде на то, что его популярность остановит рост той неприятной проблемы, которая скрывалась под названием истинной веры, поскольку смертные приходили к божественному контакту с митрой посредством чувственных переживаний, а не веры как таковой. Тем не менее, с годами они растеряли свой энтузиазм, и Митра был забыт многими… кроме Ассамитов, которые сочли элементы персидских обрядов достойными образцами для их использования в собственных ритуальных практиках.

Сплав традиций

Визири позаимствовали экстатические обряды хаомы в качестве основания для своей собственной ветви магии, заменив этот напиток более сильным веществом: дымом калифа. Они проводят долгие месяцы в трансе, вызванном потреблением этого препарата; если бы им пришлось охотиться самостоятельно, весь процесс обретения мистических знаний мог бы сбиться или даже привести к ложным выводам. А потому визири доверяют поиск добычи своим потомкам, хорошо понимая и то, что без крови они не смогут продолжить свой транс, и то, что они должны предложить своим слугам что- нибудь равноценное взамен на их преданность. Они решили использовать драгоценное время, полученное благодаря отступлению в Аламут, для поиска подходящего средства помощи своим соклановцам.

Визири объединили месопотамский 473000-летний календарь и практику чтения будущего по внутренностям с арабским искусством кинанах в попытке определить самые благоприятные моменты для организации нападений. Они используют шир для того, чтобы скрыть своих кормильцев от посторонних глаз при помощи могущественного дара джиннов. Выплёвывая наземь кровь, ломая изображения жертв и произнося имена призраков и демонов, они проклинают своих врагов на ужасающие мучения. Они обращаются к секретам алхимии для того, чтобы инвестировать свои заклинания в микстуры и амулеты, с тем чтобы при необходимости их

союзники могли воспользоваться этими потайными запасами. Имитируя высшие ритуалы Митры, они усиливают избранных охотников посредством кровавого крещения. Визири искажают вавилонские обряды изобилия, наделяя свой клан удачей и властью, и пользуются высшими чарами Месопотамии из-за их побочного эффекта (эти чары зиждутся на соблюдении общественного порядка, а потому укрепляют лояльность потомков к своим визирям). В частности, в недавней попытке восстановить влияние своего клана на развращённое общество каинитов, визири пригласили самых грозных убийц своего клана в Аламут для участия в некоем великом обряде. Хотя долгосрочные преимущества церемонии до сих пор неизвестны, её побочный эффект уже обеспечил сотрудничество между визирями и лучшими убийцами клана. Невзирая на то, что обряды визирей содержат отсылки к практикам поклонения Мардуку или Митре, а вдохновением для ритуальных действий служат мифы об этих непостижимых созданиях, Ассамиты не поклоняются этим сущностям. Они не чтят богов — они стремятся стать ими.

В поисках божественного статуса

Используя ещё более отдалённые традиции, чем традиции ближневосточных культур, которым они обязаны своей магией, Ассамиты надеются преобразовать себя в созданий великой силы, способных перевоплотить мир в соответствии со своей волей. Тайну этого преобразования можно найти лишь в высшей реальности, отделённой от материального мира барьером, который они называют завесой. При помощи ароматов калифа визири проникают за эту завесу. Тем не менее, растение должно вырасти в крови смертного для того, чтобы обрести полный галлюциногенный потенциал. Разумеется, самые мощные стебли вырастают в крови Сородичей, а не смертных. Таким образом, визири нуждаются в колоссальных объёмах крови для того, чтобы поддерживать свои таинственные оранжереи (и это не считая той крови, которая нужна им для поддержания жизни).

Опыт погружения за вуаль божественного мира разнится от визиря к визирю. Ассамиты делятся своими видениями друг с другом в надежде на формирование общего мнения о реалиях этой чуждой вселенной. По мере того, как они приближаются к формированию единого мнения касательно высшего мира, их видения становятся всё более похожими. Многие среди визирей получают видения, описанные ниже. Те, кого не посещают подобные грёзы, пытаются самостоятельно сфокусировать своё сознание на модели, принятой их товарищами.

Опыт погружения в иной мир начинается вскоре после потребления крови смертных, опьянённых калифом. Испитие этой мистической крови происходит посреди Митраических церемоний. Сначала маг видит, как рукотворные изделия — плитки и колонны ритуальной комнаты, водопроводные трубы, ковры и настенные изображения — утончаются и развоплощаются, в конечном счёте полностью покидая границы их восприятия.

Какое-то время опьянённый визирь ничего не видит. Затем всё перед его взором краснеет. Наконец, его глазам предстаёт череда геометрических форм, от спиралей до безграничных конусов, которые, кажется, вот-вот проглотят незваного гостя целиком. Визирь должен выступить вперёд и погрузиться в спираль или оказаться внутри одного из конусов. Тогда он оказывается у основания лестницы, ведущей вверх, к сводчатому проходу. По мере того, как визирь поднимается по ступеням, ему на пути всё чаще начинают попадаться препятствия. Его окружают видения собственной жизни. Сначала они носят негативный характер, будь это воспоминания о минутах позора, катастрофических неудачах или дурных поступках. Он должен отринуть эти видения и сосредоточиться только на восхождении по ступеням. Если ему это удаётся, то он делает новый шаг, после чего его окружают новые грёзы. Задача требует сильнейшей концентрации. В какой-то момент его начинают посещать приятные грёзы: чувственные события, воспоминания о любви и уюте, чувстве господства или всесилия.

В течение многих столетий визири рассматривали это состояние блаженного транса в качестве необычайного и поучительного урока. Они задерживались во дворцах удовольствий, стояли под мягким бризом, вдыхая божественный воздух, насыщающий их видениями, в которых они могли удовлетворить любую прихоть. Они пробовали вкус такого густого витэ, что оно заставляло их дрожать от удовольствия. Окружённые неизменно красивыми и покорными служанками этих райских дворцов, они могли вкусить неслыханных эротических наслаждений, далеко превосходящих ту потную возню, с которой их познакомила смертная жизнь. Казалось, будто подобный опыт создавал прямой контакт между визирями и божественным миром.

Однако по мере того, как они всё больше времени проводили в этих незримых дворцах, влияние визирей на общество Ассамитов всё слабело. Их безразличие к ночным задачам своего клана перевело их из разряда мудрых советников в категорию странных отшельников, равнодушных к проблемам собственных товарищей.

В конце концов визири пришли к заключению, что это райское царство заманило их в спиритическую ловушку. Постоянное наслаждение, каким бы сильным оно ни было, могло стать лишь тупиком на дороге к истинному постижению мироздания. Оно истощило их души, похитило у них чувство цели и притупило их разум. К магии должна была вести совершенно иная дорога. Именно тогда визири поняли, что Дворец высшего наслаждения, как они называли это незримое царство, скрывал в себе кое-что более значимое, чем могло показаться на первый взгляд: возможность стать подлинными богами крови.

Дворец высшего наслаждения продолжает соблазнять визирей всякий раз, когда они начинают своё восхождение к вершине лестницы. Каждый визирь считает своим долгом изо всех сил сопротивляться увещеваниям и соблазнам, которые неизбежно следуют за проведением ритуала. Подобные искушения побороть сложнее, чем негативные вос-

поминания, которые обрушиваются на них на первых этапах восхождения, и ни один визирь не может бесконечно отказываться от этих соблазнов. Даже если мистик преуспевает в том, чтобы сбежать от первых нескольких искушений, он сталкивается лишь с новыми препятствиями, поскольку ему кажется, будто число ступеней увеличивается до бесконечности. Но если он действительно достигает вершины лестницы, то его глазам предстаёт то, что находится за вуалью…

Чтение небесных мыслей

Способность манипулировать жертвами с расстояния до сих пор остаётся одной из визитных карточек Ассамитов. Визирь способен наделить значительными преимуществами даже тех охотников, которых он никогда не встречал лицом к лицу. Он разыскивает своих жертв, находясь за тысячу миль от них, и обеспечивает своих помощников всей необходимой информацией об их слабостях. Визири двадцатого столетия — эры, в которую мир превратился в маленький и запутанный клубок взаимосвязанных коллективов, — видят в событиях современной истории золотой век своего клана, который им прочили давным-давно. К собственному удивлению (хотя и к зарождающейся тревоге), они обнаружили странную взаимосвязь между своим трансцендентным сознанием и миазмами современных радиоволн, спутниковых передач и телевидения, которые окутывают весь мир. По мере того, как они восходят всё выше по лестнице счастья к Дворцу высшего наслаждения, им становится всё легче настроить свой разум на восприятие передач Си-эн-эн или даже данных Глобальной спутниковой системы.

Они называют этот процесс «чтением небесных мыслей». Когда чародей пытается наложить проклятие на своих противников на другом континенте, он просто отправляет свои пагубные чары сквозь верхние слои атмосферы или позволяет им раствориться в радиоволнах. Во всяком случае, так визуализируют работу собственных чар сами визири, погружённые в транс.

Современный визирь способен прослушать разговор по сотовому телефону собственной жертвы, заменить слова её собеседника на собственные и открыть постоянное окно в душу жертвы или подослать к ней джинна, который сможет проследить за сигналом и настичь врага. Не так давно один визирь даже выследил неуловимого Сеттита, проследив за покупкой египетских артефактов на интернет-аукционе.

Хотя большинство визирей с энтузиазмом исследуют новооткрытую связь между своим расширенным сознанием и глобальной сетью, некоторые из них боятся, что их коллеги потратят целые столетия впустую, поддавшись отвлекающим факторам. Другие рассматривают отвлечение как наименьшую из проблем, опасаясь растущих свидетельств о том, что коммуникационная сеть, которую они так беспечно используют, обладает собственным разумом, которое теоретически может воспользоваться их неосознанной помощью для того, чтобы стать чем-то намного более могущественным, чем они сами.

Рассказывают об одном визире, которого поместили в частный приют в Бейруте после того, как он проследил за спутниковыми передачами в космосе. Он пришёл к заключению, что что спутники говорили друг с другом и что недавнюю войну в Косово начало и остановило именно их глобальное сознание.

Может ли оказаться так, что все они неосознанно наделяют божественной силой технические средства, которыми они пользуются в своих целях? К несчастью для них, недавние события, потрясшие их внутриклановую иерархию, не оставили им другого выбора, и теперь они могут лишь двигаться по этой дороге всё дальше, не зная, какие опасности ожидают их в будущем. Послушники из числа Ассамитов больше не поставляют кровь своим Сирам в качестве традиционного дара. Теперь они живут в мире, в котором каждый из гашишинов отвечает лишь за себя. Отныне визирям нужно предлагать хорошую плату за кровь, которую они получают за каждую новую сделку. Их потомки проявляют всё большую дерзость, начиная диктовать собственные условия прежним хозяевам, требуя от них гарантии выполнения заключённых договоров. Как только визирь доказывает окружающим, что он способен делать что-то полезное для своего клана, ему приходится незамедлительно приступить к выполнению этой работы — или столкнуться с перспективой ужасающего голода.

Пути Ассамитов

Подобно классической Тауматургии, пути Ассамитов требуют расхода одного очка крови и успешного броска на Силу воли, сложность которого равна 3 + уровню конкретной способности. Провал означает, что Ассамиту не удаётся достичь желаемого эффекта, в то время как полный провал стоит протагонисту потери одного постоянного очка Силы воли.

Охотничьи Ветра (The Hunter's Winds)

Ассамиты не без причины прославились в мире Сородичей в качестве убийц. Визири обеспечивают их различными способами избежать обнаружения, превосходящими вампирскую Дисциплину Затемнение. Магия Ассамитов может совершить куда больше, чем сделать индивидуума невидимым для окружающих или обмануть восприятие жертвы. Те, кто пользуются преимуществами «Пути Охотничьих Ветров», умеют делать множество вещей, которыми прославились Носферату, но в куда более физическом смысле. Визири наделяют этими дарами «полевых» Ассамитов, встречаясь с ними лично, посредством ритуала «Прикосновение к Земле» или благодаря использованию камешка-талисмана, созданного с помощью ритуала «Камешек с Горы». Субъект удерживает активированную способность неиспользованной, пока ему не потребуестя задействовать её; единовременно он может поддерживать количество отложенных эффектов, равное его текущей Силе Воли. Реципиент не знает, было ли применение магии визирем успешным, пока не пожелает воспользоваться активированным эффектом.

• Обманный Запах (Scent of Deception)

Применяя эту способность, реципиент может замаскировать или полностью изменить совй запах. Изначальной целью этого умения был уход от охотничьих собак аристократов и крестоносцев, но оно столь же полезно и для того, чтобы сбить со следа Люпинов, гулей или Гангрелов, которые могут подобраться слишком уж близко.

Система: Успех означает, что Ассамит может изменить или полностью убрать свой запах, существенно затруднив собственное выслеживание. Неудача означает, что не происходит ничего, а проваленный бросок усиливает запах или делает его явственным или неприятным.

•• Кожа Хамелеона (Chameleon's Skin)

Субъект может изменить цвет, а также фактуру своей кожи. Если Ассамит прислонится к дереву с грубой корой, то его кожа и одежда также примут соответствующий цвет — включая любые оттенки — и изменятся, чтобы имитировать форму.

Система: В случае успеха, эта способность делает субъекта практически невидимым (+4 к сложности любых бросков Восприятия), если он сохраняет неподвижность. Медленные движения могут списать на ветер, но любое резкое изменение отменяет действие эффекта. Игрок должен сделать бросок Восприятие + скрытность (сложность от 6 до 9, если его активно высматривают), когда персонаж пытается сменить местоположение, скажем, перемещаясь из-под укрытия деревьев к кирпичной стене. Хотя фактура его кожи и меняется, она по-прежнему остается кожей: в результате применения этого умения не происходит никакого увеличения или снижения значения Выносливости. Данный эффект действует одну сцену.

••• Невыразительная Внешность (Unassuming Pose)

Субъект применяет эту способность, чтобы визуально слиться с любой толпой, неважно, какого размера. Любой, кто ищет персонажа, попросту не может увидеть его, автоматически считая, что вампир ничем не выделяется.

Система: В случае успеха люди просто не замечают Ассамита, неважно, насколько пристально они ищут его. Однако наблюдатели, использующие технические средства наблюдения, вроде видеокамер, по- прежнему могут его видеть. Этот эффект действует одну сцену.

•••• Затяжка Калифа (Whiff of Kalif)

Ассамит рассеивает восприятие окружающих, заставляя их таким образом испытывать сильное и овтелкающее ощущение опьянения. Они могут видеть приятные галлюцинации или просто стоять, испытывая кайф, не обращая внимания на то, чем занимается Ассамит.

Система: После активации эффекта любой персонаж, прямо смотрящий на Ассамита, должен сделать успешный бросок Сообразительность + Бдитель-

ность (сложность 7) или испытать опьянение. Любая явная угроза в адрес персонажа активирует его подсознательные защитные механизмы и вырывает его из калифного сна. В противном случае этот эффект, будучи задействованным, работает один час за каждый успех в броске активации.

••••• Призрачное Тело (Ghost Body)

Ассамит, задействоваший эту способность, может проходить сквозь материальные объекты, не будучи увиденным или услышанным. Ассамит становится во всех смыслах неосязаемым. Побочным эффектом этой способности является то, что Ассамит не в большей мере может воздействовать на своё материальное окружение, чем оно на него.

Система: Активация этой способности требует траты трёх пунктов крови вместо обычного одного. Пребывая в Призрачном Теле, субъект невидим, неслышим и неосязаем. Не смотря на название, эта способность вовсе не отправляет персонажа в мир мёртвых и не позволяет ему взаимодействовать с призраками из Подземного Мира. Некоторые Ассамиты сообщали об очень странных вещах, которые им довелось увидеть во время пребывания в Призрачном Теле, и большинство Ассамитов весьма осторожно относятся к тому, чтобы принимать эту форму. Как только персонаж решает вновь воздействовать на физический мир, он опять становится видимым и материальным. Пока Ассамит использует эту способность, никакие другие Дисциплины не работают—он не может никого Доминировать, активировать Стремительность или даже пользоваться Прорицанием, если оно у него есть.

Ритуалы Чародейства Ассамитов

Многие ритуалы Ассамитов связаны с контактом между визирями- затворниками и обитающими в миру ассасинами. Другие обменивают витэ для магических нужд. А также, для проведения ритуалов требуется вкусить хотя бы один пункт витэ от сосуда, находящегося под воздействием калифанаркотического типа травы, выращиваемой при помощи магии, или активно вдыхать большое количество дыма самому и сознательно перемещать его по своему телу, вынуждая кровь циркулировать.

Система: Игрок делает бросок Интеллект + Оккультизм (Сложность 3 + уровень ритуала, до максимума 9). Успех приводит к желаемому результату; в случае простой неудачи не происходит ничего.

Некоторые эффекты длятся до следующей неблагоприятной ночи, в соответствии с 470,000-летним месопотамским календарем. Рассказчик делает бросок кубика каждую ночь. Всякий раз, когда он выбрасывает 1, ночь является неблагоприятной. Рассказчикам следует записывать эти неблагоприятные ночи, чтобы они оставались последовательными.

Ритуалы первого уровня

Прикосновение к Земле (Touch the Earth)

Этот ритуал позволяет визирю связаться с другим Ассамитом, чтобы помочь тому в последующих чародейских действиях.

Задолго до начала ритуала визирь берет стило и пишет, используя древнюю месопотамскую письменность, на маленькой, еще влажной глиняной табличке имя Ассамита меньшего поколения. Высохшую табличку помещают в кислоту, чтобы вновь ее размягчить.

Решив начать ритуал, визирь использует мел или краску, чтобы нарисовать на плиточном полу своей ритуальной комнаты стилизованное изображение глаза с белком, зрачком и радужкой. Глаз должен быть достаточно большим, чтобы внутри него поместилась собака, кошка или грызун. Используя ступку и пестик, визирь растирает табличку в порошок. Он смешивает его с пищей, которую ставит перед животным. Когда животное съедает пищу, визирь перерезает ему горло ножом и ждет, пока лужа пролитой крови не распространится хотя бы на четыре плитки за линию, обозначающую белок глаза.

Когда визирь говорит в ухо животного, Ассамит, чье имя было написано на табличке, слышит его голос. Когда визирь прислушивается к пасти животного, он может слышать голос субъекта ритуала. Визирь может применять любой ассамитский путь или иные ритуальные способности во благо субъекта. Визирь может также передать субъекту любой предмет, достаточно маленький, чтобы тот умещался в ладони.

Камешек с Горы (Pebble from the Mountain)

Визирь берет камень с горы Аламут, кладет его себе в рот и медитирует в течение часа. Вымачивает камень в собственной крови, а затем в крови другого Ассамита.

Он передает камень этому Ассамиту, произнося заклинания, называя себя и второго участника преемниками Тиамат, Аримана и всех шайтанов преисподней. На проведение ритуала требуется полтора часа.

Впоследствии в любой момент, положив камень себе в рот и повторив заклинание, второй Ассамит может установить мистическую связь между собой и визирем, аналогичную той, что создается при помощи Touch the Earth. Он не занимается чародейством; магия находится внутри камня, который всегда работает, если визирь сделал успешный изначальный бросок.

Ритуалы второго уровня

Дар Тельца Митры (Gift of Mithra's Bull)

Визирь и объект должны быть связаны при помощи Touch the Earth или Pebble From the Mountain. Визирь кладет маленькое острое лезвие в бурдюк или пакет плазмы, а затем вытаскивает его и передает объекту. Объект делает разрез на своей груди. После чего кровь начинает бить из разреза, но сразу же исчезает, появляясь внутри заготовленного визирем сосуда. Таким способом цель может заплатить визирю за услуги собственным витэ.

Ритуал длится один ход на каждый отдаваемый целью пункт крови.

Ритуалы третьего уровня

Приблизиться к Завесе (Approach the Veil)

Визирь погружается в трансцендентальное состояние, необходимое для получения видений завесы. Он выпивает наполненную калифом кровь, купается в крови недавно убитого быка и медитирует. Сначала он должен оградиться от отвлекающих потоков неприятных воспоминаний, затем от еще более соблазнительного ряда чувственных удовольствий. Затем приходит возможность откровения.

Ритуал занимает восемь часов. Хотя визирь и проводит его ради целей познания, в поисках тайн культа, вершина над Завесой Истины дарует и явную выгоду. Отнимите количество Успехов, полученное при активации этого ритуала, от Сложности первого броска пути или ритуала, который игрок Ассамита сделает после завершения данного ритуала. Визирь должен воспользоваться этим бонусом до того, как потеряет свой следующий пункт крови.

Ритуалы четвёртого уровня

Ритуал Торжества Мардука (Rite of Marduk Triumphant)

Этот ритуал утверждает главенство визиря над младшим членом клана. Визирь проводит ритуальную коронацию Мардука, надевая маску и облачение.

Другие участники ритуала, каждый из которых должен быть Ассамитом более низкого поколения, чем визирь, исполняют роли различным месопотамских богов; каждый из них встает на колени перед чародеем и провозглашает, что его собственная божественность является лишь разновидностью одного из 50 проявлений Мардука. Все присутствующие отворяют себе вены и наполняют кровью бронзовую чашу. Когда кровь смешивается, все пьют ее.

Визирь может увеличить сложность любого действия, предпринимаемого Ассамитом, на число, равное количеству других участников ритуала. Он может накладывать этот штраф лишь на действия, которые прямо угрожают его не-жизни или положению (по мнению Рассказчика). Он не может поднимать сложность выше 9. Эффект действует до следующей неблагоприятной ночи. На проведение ритуала требуется один час плюс 20 минут на каждого из участников.

Направить Копье Аримана (Directing Ahriman's Lance)

Визирь берет или точное изображение нужного индивидуума, или небольшой предмет, которым тот некогда владел, и проглатывает его. Он ждет час, а затем вырезает (или его собрат-визирь вырезает) его из своего живота. До следующей неблагоприятной ночи для любого Ассамита, имеющего при себе предмет или изображение, при попытке убить указанного индивидуума шансы увеличиваются.

Для владеющего обритуаленной вещью сложность всех действий, подводящих ближе к убийству (по мнению Рассказчика) указанного индивидума, снижается на количество успехов, полученных визирем в броске ритуала. Проведение ритуала занимает 2 часа.

Ритуалы пятого уровня

Ритуал Мардука, Убитого и Возрожденного (Rite of Marduk Slain and Risen)

Визирь входит в контакт с другим Ассамитом. Проситель называет жертву, которую собирается диаблеризовать. Чародей после этого проводит групповую церемонию с хотя бы тремя другими участниками, знающими ритуал. Надев одеяние и маску, он символически разыгрывает миф о Мардуке, исполняя роль этого бога. Другие участники поочередно исполняют роли матери Мардука, Эа; его супруги Царпаниту и дракона хаоса, Тиамат. Тиамат «убивает» Мардука, но Мардук «воскрешает» себя и «убивает» ее, символически превращая ее в тело мира. Когда это разыграно, главный участник ритуала должен твердо выдержать по сильному удару в лицо от каждого из остальных участвующих. Появление кровавых слез у него на глазах свидетельствует об успехе ритуала.

Если проситель успешно диаблеризует указанную жертву до следующего рассвета, Сир жертвы, все дети Сира,

все дети жертвы и любые вампиры, связанные с жертвой Узами Крови, переживают ее последние ощущения, пока она умирает. Каждый из них теряет один пункт крови и три пункта Силы Воли, которые переходят убийце (хотя персонаж и не может превысить максимальные значения своих характеристик). Если запас крови убийцы полон, оставшееся перенаправляется визирю. Кроме того, все эти родственные цели страдают от эффекта, который продлится, пока не пройдут 13 неблагоприятных ночей: они теряют один пункт Силы Воли на каждые 10 минут, проводимых в присутствии просителя или визиря, поскольку на них обрушиваются воспоминания о гибели изначальной жертвы.

Смотреть Глазами Неба (Seeing With the Sky's Eyes)

Визирь впадает в состояние транса и концентрируется на нужном индивидууме. Он должен иметь при себе точное изображение цели или предмет, которым та некогда владела. После чего он получает видение цели, и таким образом узнает ее точное текущее местоположение, вне зависимости от того, где на земле та находится. Визири обычно используют данный ритуал по просьбам молодых Ассамитов, для поиска их жертв в обмен на витэ.

Из Глотки Мардука (From Marduk's Throat)

Визирь создает алхимический суррогат вампирской крови, позволяющий пьющему ее понизить свое поколение. Процесс превращает ртуть, расплавленное золото, разнообразные растительные и животные белки и другие экзотические ингредиенты в витэ.

Каждый ритуал, занимающий восемь часов, производит одну четвертую часть пункта крови. Чтобы понизить свое поколение, Ассамит должен выпить количество пунктов крови этого алхимического витэ, равное максимальному запасу крови вампира желаемого поколения. Пьющий кровь не обязательно должен быть визирем, приготовившим это зелье. Вся кровь для требуемого изменения поколения должна быть изготовлена одним визирем, в одной и той же лаборатории. Между применениями этого ритуала для одного понижения поколения должно пройти не более одной недели, или весь изготовленный эликсир-витэ испортится.

Когда нужный объем заготовлен, Ассамит пытается усвоить кровь собственным телом. (Это не является частью ритуала.) Он делает продолжительный бросок Стамины (Сложность 9), стремясь получить количество Успехов, равное количеству выпитых пунктов крови. Неудачи не останавливают процесс, но наносят 6 пунктов летального урона за раз. Поглощение настолько болезненно и отвлекающе, что любые атаки, проводимые против Ассамита в течение этого времени, идут всего лишь со Сложностью 2.

Колдовство

Задолго до того, как Тремер узурпировали власть над Тауматургией, Цимисхи практиковали собственное мистическое искусство, известное как Колдовство. В отличие от тайных путей Тауматургии, Колдовство представляло собой духовную власть над миром, позволяющую управлять элементами самой природы. Цимисхи черпали силу в необычайно богатой (или проклятой) почве своих наследственных владений. Теперь, посредством надлежащих обрядов связывания своей сущности с землёй и закрепления мистической связи с природой, колдун способен освоить мастерство управления элементами, формирующими силы природы.

Особые методы этого духовного чародейства часто преподавались новичкам из числа Цимисхов на основе территориальных особенностей. Например, невзирая на то, что Пути Духа и Огня были универсальны, Путь Ветра был известен только среди колдунов, скрывающихся в Карпатах. Путь Воды обладал основным влиянием на колдунов, обитающих в логовах на побережье Чёрного моря, на озёрных равнинах или на берегу широкой реки наподобие Дуная, Сомеш и Арджеш. Путь Земли был распространён в основном среди колдунов, проживающих на равнинах и плато Восточной Европы.

В период зарождения клана Тремер Колдовство находилось на пике своего развития. Учитывая угрозу, которую представляли Тремер и их кровавые формы магии, именно это ответвление колдовского искусства стало главным оружием чародеев, пытающихся отстоять свои земли. Кровавая вражда между этими двумя лагерями магов запятнала Дунай в достаточной степени, чтобы кровавое чародейство Тремер загрязнила землю. В период, сменивший Средневековье, Колдовство уже стало известно как пережиток далёкого прошлого, о которым вспоминали лишь мимоходом и говорили без особой уверенности в своей правоте.

В современном мире лишь самые древние из Цимисхов по-прежнему практикуют Колдовство. Эти редкие колдуны, выжившие в войне с кланом Тремер, отличаются исключительно территориальным характером, редко появляясь в коллективе Сородичей на достаточно долгий срок, чтобы об их присутствии стало известно окружающим. Они предпочитают скрываться в развалинах некогда величественных замков и особняков. С таинственным исчезновением антитрибу из числа Тремер знания и идеология Колдовства приобрели несколько более распространённый характер среди вампиров, которые вообще узнали о существовании этой формы магического искусства и начали искать наставника в рядах Шабаша. Некоторые подозревают, что самые инициативные среди Извергов намеренно дали крупицам магических знаний просочиться в низшие ряды своих последователей для того, чтобы самые опытные из них смогли взяться за самостоятельную практику Колдовства. Тем не менее, более циничные члены Шабаша полагают, что один или даже несколько хитрых Сородичей смогли похитить тайны этого чародейства у слабого Изверга, передав их тем, кто готов был изучить для них эту практику.

Система: Колдовство состоит из пяти элементальных Путей и нескольких ритуалов, которые персонаж осваивает по системе, подобной изучению Тауматургии. Основная характеристика Колдовства показывает, насколько эффективно ему удаётся исследовать различные способы применения магии, и каждый уровень, приобретённый в этой Дисциплине, одновременно наделяет протагониста очередным очком в том или ином пути по его выбору. Разумеется, это бонусное очко нельзя приписать таким образом, что тот или иной путь Колдовства окажется более развит, чем сама Дисциплина.

Сородич, намеревающийся изучить Колдовство, обязан сосредоточиться на обретении подлинного понимания Дисциплины. А потому вампир, пытающийся использовать любую из способностей Колдовства, обязан вложить очко воли и сделать бросок на соответствующий Атрибут (который определяет сам Путь Колдовства) + Колдовство (со сложностью 4 + уровень способности). Это образует пять типов бросков: на Харизму в случае с Путём Духа, на Выносливость в случае с Путём Земли, на Восприятие в случае с Путём Ветра, на Сообразительность в случае с Путём Воды и на Манипулирование в случае с Путём Огня. В отличие от Тауматургии, Колдовство не выделяет каких-либо «основных» Путей, которые необходимо изучить персонажу; любой из Путей Колдовства доступен по стандартной стоимости при условии, что колдун сможет найти наставника и подходящие тексты с инструкциями.

Новое Познание: Колдовство

Это Познание служит мерой оценки знакомства вампира с восточноевропейской философией анимизма. Оно используется в случае с проверками одного из пяти ключевых Атрибутов, связанных с активацией Колдовства. Каждый уровень всё сильнее укрепляет связь персонажа с магией и наделяет его дополнительными сведениями о манипулировании природными силами.

• Ученик: Знание основных духов и способов обращения к ним.

•• Адепт: Персонаж уже многое знает о языческих методах управления окружающим миром и признан в своей среде как колдун.

••• Наставник: Протагонист известен как один из самых могущественных колдунов современного мира.

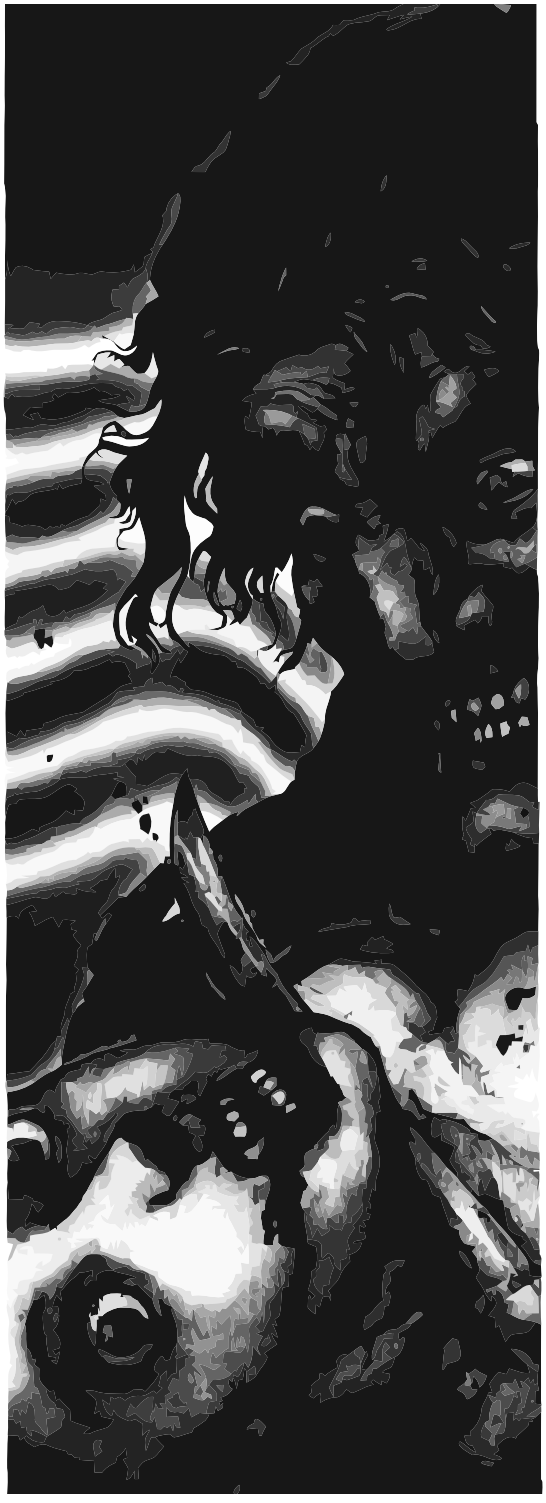
•••• Мастер: Духи содрогаются в ужасе, когда видят гнев персонажа.

••••• Магистр: Древний и невероятно могущественный повелитель духов.

Представители: Несколько молодых членов Шабаша наряду с редкими представителями клана Цимисхи (как правило - отличающимися невообразимым возрастом).

Специализации: Философия, Ритуалы, Фольклор, Общение с духами.

Рассказчикам рекомендуется изобразить Колдовство как один из редчайших видов духовного чародейства и постараться не открывать персонажам доступ к этой Дисциплине до тех пор, пока они не примкнут к Шабашу или иным способом не докажут свою способность к освоению путей Колдовства. Игроки также должны иметь в виду, что Колдовство только начинает по-настоящему циркулировать в рядах Шабаша, а потому его члены приложат все усилия, чтобы помешать представителям Камарильи и независимых кланов раскрыть их тайну или даже о ней.



Путь Земли

В старину колдуны из числа Цимисхов владели необъятными территориями в Восточной Европе, используя магические свойства своей плодородной земли — чернозёма (дословно «земли»), пропитанного мистической силой — с целью вселения трепета в сердца бояр и крестьян. В современные ночи молодые колдуны Шабаша призывают духов западных территорий и черпают силу полноценного Пути Земли в окружающей их природной среде. Всякий раз, когда колдун использует силу земли, его глаза приобретают ореховый оттенок, а кожа покрывается небольшими чешуйками из настоящего камня.

- ### Глиняный силуэт

Колдун, применяющий эту силу, способен приказать грязи подняться из земли и обхватить ноги жертвы. Грязь или глина поднимаются выше колен противника, блокируя для него возможность передвигаться.

Система: Успех в броске активации заставляет грязь в пределах стофутового радиуса сгуститься и заползти на ноги жертвы. Этот поток заканчивает свой подъём на полпути между коленями и бёдрами. Если только противнику не удаётся получить сразу пять успехов в проверке Силы + Выживания (со сложностью 6), он остаётся в этой ловушке, не в силах передвигаться. Глиняный силуэт сохраняется в течение нескольких раундов, точное число которых равно удвоенной сумме успехов, полученных при броске активации.

•• Неземная стойкость

Колдун, применяющий эту способность, временно похищает устойчивость самой земли, наделяя себя колоссальной выносливостью. Некоторые из старейшин Тремер, проведших не одну ночь в Восточной Европе, вспоминают ужасающую способность выносить любую боль, которую они причиняли своим соперникам из числа колдунов, владеющих этой силой. Колдуны, состоящие в Шабаше, часто используют эту способность в ходе коллективных ритуалов.

Система: Вложив очко Силы воли и сделав успешный бросок на Выносливость + Колдовство (со сложностью 6), игрок может временно добавить два дайса к проверкам Выносливости на поглощение повреждений. Персонаж использует эти дайсы даже при получении аггравированного урона. Эффект пресекается по окончании сцены.

••• Смертоносная почва

Колдун приказывает корням подняться из почвы и увлечь жертву под землю, лишив её способности двигаться и совершать какие-либо действия. Поскольку противник оказывается по шею в земле, его дыхательные функции ослабевают из-за сокрушительного давления почвы на грудь.

Система: Корни выступают из земли и обхватывают жертву вокруг ног, лодыжек и талии, после чего затягивают её вниз. За каждый успех, полученный игроком в результате проверки на Выносливость + Колдовство (со сложностью 7), жертва остается неподвижной ещё в течении одного раунда. Смертные и гули испытывают дополнительные затруднения из-за давления плотной земли на грудную клетку, а потому должны делать по дополнительному броску на Выносливость (со сложностью 7) в течение каждого раунда. Провал такого броска наносит по одному очку летального повреждения.

•••• Корень жизни

Эта способность позволяет колдуну погрузить союзника в землю для того, чтобы залечить его раны. Для этого он закапывает пострадавшего в землю по шею, после чего взывает к живительной силе самой природы.

Система: Вложив очко Силы воли, колдун приказывает почве поглотить человека по шею для исцеления его ран. Персонаж должен оставаться в земле в течение одного хода за каждый уровень повреждений, который он собирается исцелить. Эта способность позволяет избавить жертву от любой раны, включая

аггравированные травмы, хотя в последнем случае пострадавший обязан вложить очко крови за каждый уровень таких повреждений (разумеется, если он вообще способен расходовать кровь). Во время исцеления персонаж не способен двигаться или совершать какие-либо действия.

••••• Беспокойная душа Дракулы

До сих пор можно встретить крестьян, шепчущих тихие молитвы богам о защите от жутких землетрясений, которые временами обрушиваются на Карпаты, поскольку многие верят, что это дух самого Дракулы просыпается от столетней дрёмы. В действительности эта странная сейсмическая активность становится результатом использования колдовской силы на осквернённой земле. Применяя такую силу, колдун способен вызвать землетрясение, которое в состоянии обрушить целый городской квартал.

Система: Вложив очко Силы воли и сделав успешный бросок на Выносливость + Колдовство (со сложностью 9), игрок позволяет своему персонажу вызвать в земле чудовищные содрогания. Каждый успех увеличивает радиус землетрясения в соответствии со шкалой, приведённой ниже. Жертвы, оказавшиеся в области действия этой силы, получают летальный урон, объём которого определяется броском 10 дайсов. Автомобили, фургончики для жилья и небольшие здания переносят существенный ущерб и вполне могут быть уничтожены целиком (если этого желает Рассказчик). Трёхэтажные и более крупные строения наподобие жилых комплексов и офисных зданий могут получить определённые повреждения, однако даже этого сверхъестественного землетрясения недостаточно, чтобы заставить их обрушиться целиком. Землетрясение длится всего лишь в течение раунда.

1 успех	Одно здание
2 успеха	Пять зданий
3 успеха	Жилая улица
4 успеха	Половина городского квартала
5 успехов	Целый городской квартал

Путь Ветра

Вторым ключевым проявлением Колдовства служит Путь Ветра, которым, согласно легендам, некогда управляли лорды Цимисхов, владевшие восточноевропейскими землями. Использование этих сил позволяло им управлять элементом криват, потакая собственным прихотям и обретая контроль над воздухом, которым они дышали в дни солнечного света. Обитатели Восточной Европы, особенно проживающие в Румынии, по-разному называют типы этих неестественных ветров, которыми управляют колдуны. На западе их именуют аустру, или Чёрные ветры, в то время как жители юга называют их балтарет, или Великие ветры. Когда колдун использует одну из подобных сил, его глаза приобретают лазурный оттенок, а в окрестностях начинает дуть лёгкий бриз.

• Ветры вины

Древние колдуны использовали эту силу для того, чтобы удостовериться в преданности своих бояр, не прибегая к практике кровавых уз. Ветры вины заставляют ветер настичь жертву волной жутких шёпотов, от-

крывающих ей те ужасы, которые ожидают её и её родных в том случае, если она предаст воеводу. Эти голоса медленно проникают в разум, лишая жертву возможности думать до тех самых пор, пока колдовство не ослабнет. Неудивительно, что бояре настолько боялись последствий предательства, что их лояльность своим господам была поистине непоколебимой. Представители Шабаша любят использовать эту способность прямо перед кормлением, упиваясь смесью адреналина в крови сосуда, охваченного ужасом.

Система: При успешной проверке Восприятия + Колдовства (со сложностью 5) колдун призывает мистические ветры, окутывающие жертву. Цель этой способности убеждена, что её ушам открываются шёпоты, описывающие самые дурные поступки, которые она когда-либо совершала (Рассказчикам рекомендуется импровизировать с содержанием шёпотов, которые слышит жертва). Когда она оказывается в присутствии колдуна, от её Смелости отнимаются два очка (до минимума в один уровень). Каждый успех, полученный при броске активации, увеличивает продолжительность этого эффекта следующим образом:

1 успех	Одна сцена
2 успеха	Одна ночь
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Две недели
5 успехов	Целый месяц

•• Пронизывающие ветры

Создатели этой способности пытались найти способ призывать к себе ветер, столь же холодный, что и воздух на вершинах Карпатских гор. Они знали, какую боль причиняет своим жертвам подобный ветер, понижающий температуру их тел до тех пор, пока кровь не начнёт замерзать в их венах. Колдун, призывающий эту способность, в состоянии отпугнуть врагов от своих территорий, просто окутав их ледяными порывами ветра. Современные колдуны из числа последователей Шабаша часто называют эффект, который эта способность производит на жертв, «морозилкой». Колдун, призывающий такой ветер, заставляет ледяные потоки воздуха циркулировать по всей протяжённости выбранной им области. По мере того как ветер набирает скорость, погода в области портится настолько, что через определённое время никто в зоне поражения не захочет в ней оставаться.

Система: После того, как игрок расходует очко Силы воли и делает бросок на Восприятие + Колдовство (со сложностью 6), персонаж обрушивает на заранее выбранную территорию поток ледяного ветра. Когда Пронизывающие ветры вступают в действие, в 100-ярдовом радиусе начинает дуть лишь прохладный бриз. Однако со временем ветер начинает дуть гораздо быстрее и приобретает всё более холодную температуру. Это продолжается до тех пор, пока ветер не превращается в вестника жутких морозов, которые трудно вынести любому живому созданию. Персонажи, оказавшиеся в зоне поражения, теряют два дайса из любых проверок на Ловкость и ополовинивают свою скорость. Любой, кто пытается войти в эту область, сначала должен потратить очко Силы воли и получить уровень поглощаемого тупого урона от неописуемого холода.

••• Летаргический ветер

Хотя эти ветры и не способны вызвать у жертвы самый буквальный летаргический сон, длительное воздействие этой мистической бури на индивида вызывает крайнее истощение и чувство полного изнурения. Цели, пойманные в пределах действия этой способности, чувствуют в воздухе запах сладковато-горького дыма. Кроме того, жертвы часто утверждают, что ветер начинает казаться невероятно плотным, как множество неосязаемых рук, настойчиво растирающих их мышцы до полного расслабления или даже бессилия.

Система: Игрок делает бросок на Восприятие + Колдовство (со сложностью 7) и тратит очко Силы воли. Если бросок успешен, колдун создает поток ветра, который погружает всех жертв, оказавшихся в пределах 200-футового радиуса, в невероятно вялое состояние. Эффект длится в течение раундов, равных удвоенной сумме успехов, полученных при броске активации. Люди, застигнутые этим порывом ветра, обязаны пройти проверку Выносливости + Выживания (со сложностью 8). В случае провала она ополовинивают запас дайсов на любые физические действия, подразумевающие телесную активность (иными словами, такие действия, как дыхание и мигание сохраняют врождённый характер, а потому не подвергаются этому пагубному эффекту, хотя Рассказчик должен подчеркнуть их трудоёмкость). В дополнение ко всему мистическая усталость уменьшает темп движения жертв наполовину до окончания всей сцены.

•••• Путешествие на крыльях ветра

Колдун способен перемещаться с неописуемой быстротой, седлая сами потоки ветра. В старину воеводы Цимисхов могли появляться в домах своих бояр и различных деревнях, находящихся в их владениях, вселяя тем самым ужас перед могуществом феодала в сердца своих подданных. Такой колдун способен посетить большинство (если даже не все) из своих деревень, включая поместья своих бояр, в пределах одной-единственной ночи. Даже в тяжёлые годы Средневековья крестьяне, работавшие на колдунов, практически никогда не восставали против своих владельцев, опасаясь навлечь на себя их гнев, поскольку каждый из них видел своего господина лично благодаря применению этой способности. По активации этой силы физическая оболочка вампира практически целиком растворяется в воздухе, материализуясь только на уровне смутного очертания его тела.

Система: Колдун вкладывает очко Силы воли и проходит проверку на Восприятие + Колдовство (со сложностью 8). При получении успеха колдун растворяется свою физическую оболочку в порыве ветра и обретает способность перемещаться в воздухе со скоростью 250 миль в час, вне зависимости от силы и направления ветра. Этот эффект необходимо активировать на открытом воздухе, поскольку колдун способен избежать столкновения с физическими препятствиями только на обширных пространствах.

Активируя эту способность в здании, колдун рискует врезаться на огромной скорости в стену, дверь или даже обитателя дома.

Эффект сохраняет силу до окончания сцены, после чего колдун возвращает себе естественный облик.

••••• Тело Зефира

Колдун буквально растворяется в воздухе, становясь одним целым с потоком ветра и обретая способность проникать даже в мельчайшие трещинки. Его тело сохраняет свою форму, однако становится эфемерным и даже прозрачным, что мешает любому стороннему наблюдателю рассмотреть физические черты его телесной оболочки.

Система: Для преобразования своего тела в воздух колдун должен потратить целый раунд и сделать успешный бросок на Восприятие + Колдовство (со сложностью 9), вложив в проверку очко Силы воли. В таком состоянии колдун способен перемещаться с удвоенной скоростью, однако утрачивает возможность совершать какие-либо физические действия. Вампир способен использовать и другие могущественные силы Пути Ветра одновременно с Телом Зефира, вложив дополнительное очко воли для их активации. Тем не менее, он не способен применять какие-либо Дисциплины (за исключением предыдущих уровней Пути Ветра). Колдун может оставаться в этом преобразованном состоянии неопределенно долгое время, однако для возвращения в свой естественный облик он должен потратить ещё один раунд полного сосредоточения.

Путь Воды

Этому Пути следуют прежде всего колдуны, обитающие рядом с крупными источниками воды, будь это Равнинные озёра или берега Чёрного моря. Используя эти способности, колдуны помешали не одному наступлению Османской империи на всём протяжении реки Дунай, потопляя их корабли в магических водоворотах. При активации Пути Воды глаза колдуна приобретают яркий, почти сияющий голубой оттенок.

• Заводь иллюзий

Многие путешественники рассказывают о том, что в тот или иной момент жизни они получали предупреждения о грядущих событиях, слышали призывы о помощи или даже замечали следы вторжения духов в земную реальность, когда им на глаза попадалась поверхность тех или иных водоёмов. В легендах смертных духи воды принимают различные формы, от речных каннибалов до прекрасных русалок и сирен, приманивающих мужчин для того, чтобы утопить их в воде. Даже король Артур получил свой знаменитый Экскалибур от одного из духов воды, известного как Владычица озера.

Вступив на Путь Воды, колдун обретает способность создавать трёхмерные иллюзии на всём протяжении водного источника. Современные колдуны иногда формируют такие иллюзии, которые лучше всего отражают поверья смертных, обитающих в данной области.

Система: Игрок делает бросок на Сообразительность + Колдовство (со сложностью 5) с целью создания одной иллюзии по собственному выбору. Такая

иллюзия может принять форму существа, способного двигаться и разговаривать, однако она неосязаема и не способна покинуть границы своей водной территории. Этот призрачный образ сохраняется в течение нескольких секунд, после чего медленно рассеивается.

•• Водное упокоение

Если колдун испытывает отчаянную необходимость в укрытии от надвигающейся опасности, будь это противник или поднимающееся солнце, он может броситься в пучину холодных, тёмных и безопасных вод. По мере того, как вампир погружается в воду, магия всё сильнее окружает его незримой защитой. Хотя колдун может погрузиться почти в любой водоём, он утрачивает способность передвигаться в его пределах, поскольку струи воды мистическим образом удерживают его мёртвое тело на месте.

Система: В отличие от большинства способностей Колдовства, эта способность не требует расхода Силы воли. Вместо этого игрок должен просто накопить два успеха в проверке Сообразительности + Колдовства (со сложностью 6). По выполнении этого условия колдун полностью погружается в воду. Для этого требуется водоём глубиной по меньшей мере один фут, а кроме того, должен полностью вместить тело вампира. Эта способность действует аналогично Слиянию с землёй, известному практикам Превращения. Бросившись под защиту вод, колдун полностью ограждает себя от солнечных лучей. Наблюдатель, изучающий то место, в котором скрылся колдун, может сделать бросок на Восприятие +Бдительность (со сложностью 8). В случае успеха ему удаётся мельком увидеть дремлющего колдуна и попытаться напасть или пробудить его.

••• Хождение по воде

Отринув законы физики, колдун обретает способность ходить по зыбкой поверхности воды. Активируя эту силу, вампир получает возможность ступать по воде с той же лёгкостью, что и по твёрдой земле.

Система: Колдун способен ходить по воде на протяжении нескольких сцен, точное число которых равно сумме успехов, полученных при броске на Сообразительность + Колдовство (со сложностью 7). Это ничуть не мешает обитателям морей и озёр (или других водоёмов) замечать его и вступать с ним во взаимодействие, а потому Рассказчик вполне может решить, что дельфины изнуряют его своим вниманием, а голодная акула неожиданно нападает из-под воды. Также возможно, что колдун будет замечен людьми на лодках, будь это рыбаки или путешественники.

•••• Водные слуги

В Средние века колдуны нередко прибегали к услугам этих непостижимых созданий, вызывая их из крепостных рвов, окружающих их замки, и заставляя их препятствовать наступлению Османских войск. Эти слуги целиком соткана из воды, поскольку каждый из них буквально вышел из недр ближайшего водоёма. Как только колдун активирует эту силу, его покорные слуги начинают следовать каждому его слову, стараясь выполнять их на максимуме своих способностей. Тем не менее, они могут

следовать только самым элементарным приказам. Некоторые турки, выжившие после череды неудачных набегов на владения колдунов, рассказывали истории о жутких драконах или волках, бродящих вокруг замков этих «армалистов».

Система: Игрок тратит пункт Силы воли. За каждый успех, полученный при проверке Сообразительности + Колдовства (со сложностью 8), он вызывает по одному Водному слуге из ближайшего водного источника. Слуги принимают любую форму, которой желает их наделить заклинатель. Рассказчик самостоятельно распределяет характеристики и очки Здоровья этих созданий, особенно если в число их функций входит выполнение наступательных или защитных действий. Поскольку они целиком состоят из воды, тупой урон не способен причинить вред подобным созданиях, хотя огонь, напротив, получает два дополнительных дайса к определению объёма повреждений. Водные слуги теряют свою эффективность и полностью распадаются по окончании одной ночи.

••••• Роковые волны

Далеко не один корабль Османской империи ныне лежит на дне Чёрного моря, потопленный мощными водоворотами, сотворёнными волей могущественных колдунов из числа Цимисхов. Какими бы силами ни пытались жертвы остаться на плаву или выбраться на твёрдую почву, бурлящие воды затягивали их в морскую пучину, где они задыхались прежде, чем получали хотя бы малейший шанс вынырнуть на поверхность. Некоторые из современных колдунов даже видят немалое удовольствие в том, чтобы напугать пару ночных купальщиков неожиданным появлением водоворота в каких-нибудь метрах возле места их отдыха.

Система: Игрок тратит пункт Силы воли и делает бросок на Сообразительность + Колдовство (со сложностью 9) в попытке создать водоворот. За каждый успех ширина этого водоворота увеличивается на 10 футов. Роковые волны обладают базовой Силой 15; эта Сила увеличивается на пять за каждый успех, который колдун получает сверх необходимого для активации самой способности. Жертвы, затянутые в этот водоворот, обязаны сделать проверку на Силу + Выживание (со сложностью 8; вампиры способны добавлять автоматические успехи благодаря Могуществу), чтобы попытаться выбраться из ловушки. Эффект сохраняется до окончания сцены.

Путь Огня

Древние колдуны, создавшие Путь Огня, начали с управления раскалённой лавой, которая вырывалось из недр вулканов Восточной Европы. Только затем они начали разрабатывать методы управления расплавленной землёй, которая могла открыть им аналогичные силы, не требуя постоянного проживания возле действующего вулкана. Колдунов, освоивших Путь Огня в современные ночи, боятся в первую очередь из-за их способности уничтожить колоссальное число противников в пределах нескольких секунд, подобно вулканам, уничтожающим всякую жизнь

на целых островах в пределах одного страшного дня. Когда колдун активирует такие силы, его глаза приобретают болезненное оранжевое сияние.

Примечание: По решению Рассказчика, вампиры, наблюдающие за действиями колдуна, могут поддаться приступу Ротшрека (само собой, сам колдун обладает иммунитетом к этому эффекту).

• Уничтожение

В качестве мимолётной демонстрации силы, обретённой благодаря этому Пути, вампир может заставить воздух вокруг любого объекта накалиться до такой степени, что его поверхность начнёт медленно тлеть.

Система: Игрок делает бросок на Манипулирование + Колдовство (со сложностью 5) и вкладывает очко Силы воли. Для того, чтобы направить этот эффект на конкретный объект, колдун должен видеть его в момент активации Уничтожения. Как только эта способность вступает в действие, температура воздуха вокруг целевого объекта усиливается до тех пор, пока он не воспламеняется безо всякого предупреждения. Рассказчик может сделать бросок на поглощение повреждений этим объектом для того, чтобы определить, действительно ли он разрушится (запас дайсов определяется размером и качествами объекта: Рассказчик бросает три дайса в случае с маленькими или плохо сделанными предметами, пять — в случае с объектами среднего размера и семь — в случае с крупными или хорошо сконструированными предметами). Объекты, обладающие размером автомобиля, уже не поддаются действию разрушения, поскольку слишком крупны для осуществления подобной цели. Объект должен накопить пять успехов за три броска (со сложностью 5) или расплавиться. Эта способность не может использоваться на живых существах и Сородичах.

•• Пробуждение расплавленного камня

Колдун способен заставить магму вырваться из-под земли и медленно стечь по поверхности. Хотя воля мага вдыхает жизнь только в небольшой поток лавы, она вполне может сжечь практически любой объект, оказавшийся на её пути. Жидкий огонь прокладывает себе дорогу через стволы деревьев, растекается по бетонному полу, медленно поднимаясь с нижнего этажа на верхний, и прожигает отверстия в железных дверях.

Система: Колдун способен вызвать из-под земли только ограниченное количество лавы, равное по объёму жидкости, которая может поместиться в ванну. Тем не менее, даже такого количества вполне хватает для того, чтобы нанести жертве три уровня аггравированных повреждений. Каждый успех, полученный игроков при проверке Манипулирования + рулон Колдовства (со сложностью 6) поддерживает активность лавы на протяжении одного раунда. Лава движется по земле только в том направлении, в котором её посылает колдун, хотя скорость её передвижения напоминает медленное переливание патоки. Когда эффект пресекается, лава остывает, оставляя по себе только небольшие куски затвердевшей материи.

••• Врата магмы

Колдун заставляет расплавленный камень вырваться из-под земли на десятифутовую высоту. Лава выбивается непрерывным потоком, воздвигая стену раскаленной магмы. До окончания действия этого эффекта ни один противник не способен пройти сквозь Врата магмы к заклинателю, не получив при этом чудовищных повреждений. К стене трудно даже приблизиться из-за раскалённого воздуха, который она источает на всём протяжении, то заставляет противника вкладывать в такой поступок немалые усилия воли.

Система: За каждый успех, полученный при броске на Манипулирование + Колдовство (со сложностью 7), колдун поддерживает пылающую стену лавы в состоянии боеготовности ещё два раунда. Люди, желающие проникнуть сквозь Врата магмы, должны сначала сделать бросок на Смелость (со сложностью 8). В случае успеха они могут приблизиться к раскалённому барьеру, получив очко летального урона (или аггравированного — в случае с другими Сородичами). Провал в броске Смелости заставляет противника вспомнить о здравом смысле; вторая попытка проникнуть через барьер требует уже вложения Силы воли. Любой персонаж, физически прикасающийся к барьеру, получает три очка (не дайса) аггравированных повреждений.

•••• Волна жара

Колдун превращает себя в жерло раскалённого гейзера, выбрасывая в сторону противника поток горячего воздуха, заставляющего кожу сохнуть и тлеть.

Система: Игрок тратит пункт Силы воли и делает бросок на Манипулирование + Колдовство (со сложностью 8). Вампир вызывает поток сероводорода из недр земли, направляя его точно в цель. Смертные жертвы получают пять уровней летального урона из-за мгновенного обезвоживания организма. Вампиры ре-

Предания о мёртвой воде

Сказания колдунов повествуют о трёх древних мастерах этого древнего пути. Согласно преданиям, именно они в своё время создали реки, моря и озёра Восточной Европы и обрели достаточное могущество для того, чтобы при желании затопить все свои земли до самых вершин Альпийских гор. Считается, что они пали в попытке защитить свои владения на территории нынешнего Брашова от нападений Сородичей и Люпинов, впоследствии разорвавших их на кусочки одного за другим. Рассказывают, будто кровь этих великих магов наполнила все водоемы, некогда сотворённые их руками, после чего в течение целого века ничто не могло выжить в глубинах этих пугающих вод. Трансильванские крестьяне называли жидкость, извлечённую из таких водоёмов, «мёртвой водой», поскольку она не могла поддерживать жизнь в их глубинах.

За несколько десятилетий до зарождения клана Тремер один из старейшин Цимисхов вдохнул жизнь в ритуал «Пробуждение мёртвой воды» (см. раздел «Ритуалы») в качестве дани уважения, посвящённой этим древним учителям. Некоторые из современных колдунов также используют этот ритуал для связи с духовными основателями своего Пути.

агируют аналогичным образом, получая пять уровней летальных повреждений, однако в их случае урон допускает проверку на поглощение. Тем не менее, Сородичи утрачивают пять очков крови, которые испаряются из их организма (вне зависимости от результатов проверки на поглощение), поддаваясь чрезвычайно высокой температуре газа. Обратите внимание, что последний эффект вполне способен погрузить Сородича в ярость и даже торпор.

••••• Вулканическая струя

На этом уровне мастерства колдун получает возможность взять под контроль настоящий лавовый поток, вырывающийся из недр земли. Расплавленный камень выстреливает из почвы огромной дугой, растекаясь во всех направлениях огненно-красными струями, плавя, испепеляя и уничтожая всё на своем пути. Машины превращаются в бесполезные груды металла, деревья сгорают дотла, а дома на глазах превращаются в тлеющие угли посреди обезображенных городских улиц.

Система: Эту способность трудно применить с хоть сколько-нибудь гарантированным уровнем точности. Лава просто выстреливает из-под земли на высоту двадцати футов при условии вложения одного очка Силы воли и успешной проверки Манипулирования + Колдовства (со сложностью 9). За каждый полученный успех лава продолжает вырываться на поверхность и растекаться во всех направлениях в течение ещё одного раунда. Любое создание или объект, касающийся этого жидкого камня, получает три уровня аггравированных повреждений (поглотить которые можно только при обладании Стойкостью). Рассказчик должен самостоятельно определить, сколько времени потребуется для окончательно разрушения или воспламенения тех или иных объектов. Как только эффект способности пресекается, потом лавы подходит к концу и стремительно остывает, покрывая всё, что она успела вобрать в себя, тонким каменным шлейфом.

Путь Духа

Колдунам известно о существовании уникальной энергии жизни, эссенции всего сущего, которая связывает элементы природы друг с другом, образуя единый узор мироздания. Древние Колдуны, разработавшие этот Путь, обладали мистической связью с этой эссенцией, благодаря чему обретали неслыханную проницательность и умение вносить в окружающий мир определённые изменения. Зачастую колдуны пользуются дарами этого Пути в сочетании с другими направлениями Колдовства. Кроме того, многие научились ограждать себя от опасностей, активируя эти способности сразу по входу в своё убежище с целью мгновенного ознакомления с информацией о врагах, угрожающих их вечной жизни. Современные колдуны, идущие по Пути Духа, преследуют аналогичную цель, формируя связь с духами тех окрестностей, в которых они находятся.

Система: Игрок вкладывает очко Силы воли, дополняя его проверкой Харизмы + Колдовства (со сложностью 4 + уровень желаемого эффекта; см. подробности ниже).

Активированный эффект сохраняется в течение одной сцены за каждый успех, полученный игроком. Приведённая ниже таблица описывает дальность радиуса, в пределах которого колдун может буквально «почувствовать» всех враждебных существ. Точная дальность радиуса зависит от уровня самого Пути. Колдун способен использовать и другие способности Колдовства одновременно с силами Пути Духа, но только при условии, что уровень этой сопутствующей способности не будет превышать показатель самого Пути Духа. Так, персонаж обладающий третьим уровнем Пути Духа, способен активировать одновременно с ним первые три эффекта Пути Воды.

Кроме того, Путь Духа позволяет засекать даже созданий, прячущихся под эффектами Затемнения.

• Колдун «видит» всё, что находится в пределах пятидесяти футов.

•• Колдун «видит» всё, что находится в пределах ста ярдов.

••• Колдун «видит» всё, что находится в пределах четверти мили.

•••• Колдун «видит» всё, что находится в пределах мили.

••••• Колдун «видит» всё, что находится в пределах пяти миль.

Колдовские ритуалы

Как и в случае с Тауматургией, Колдовские ритуалы предоставляют практикам этого вида магии череду церемониальных способностей. Несмотря на свои магические эффекты, эти способности никак не связаны с герметической магией и несовместимы с любой другой формой чародейства, которой пользуются Тремер и Джованни. Большинство ритуалов требуют расхода собственной крови наряду с другими необходимыми компонентами. Ниже представлены только несколько ритуалов: игрокам и Рассказчикам рекомендуется создавать собственные обряды, лучше всего отражающие уникальную связь между протагонистами и окружающей их природой.

Система: Игрок должен сделать успешный бросок на Интеллект + Колдовство (со сложностью 4 + уровень ритуала) и пролить несколько капель крови для достижения желаемого эффекта. Вне зависимости от того, принадлежит ли кровь самому колдуну или его жертве, за каждый уровень ритуала колдун обязан пролить по одному очку крови, открыв себе доступ к духовной связи с окружающим миром.

Ритуалы первого уровня

Пробуждение Мертвой Воды (Reawakening the Dead Water)

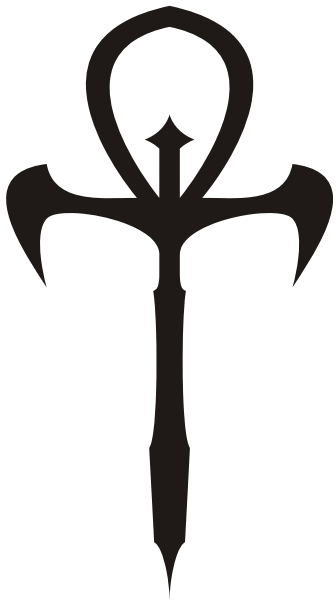
С уничтожением отступников Тремер и повторным рождением Колдовства, новые колдуны начали искать пути воссоединения со своими древними предшественниками. Согласно легендам о «мертвой воде» многие из них начинали свою ночь с этого ритуала, проводимого так: заклинатель выливал немного своей крови в озеро, реку или океан, а потом выпивал жидкость.

Система: Колдун должен вылить один пункт крови в источник воды, из которого он намеревается пить, а затем выпить объем воды, эквивалентный 1 пункту крови. Эта жидкость таинственным образом испарится из его тела вскоре после того, как он ее проглотит. После успешного проведения ритуала колдун восстанавливает один пункт временной Силы Воли. Таким образом можно восстановить лишь потраченную Силу Воли, и нельзя превысить максимальное значение Силы Воли колдуна. Ритуал можно проводить только один раз за ночь.

Связующее звено (Ties That Bind)

Прежде чем древний колдун сможет выучить новый Путь, он осуществляет этот ритуал и удаляет одно из своих ребер (используя Изменчивость или что-либо еще). Волшебный символ, означающий намерение колдуна изучить новый путь, пишется на кости, которая после этого ставится обратно в тело. Колдун проводит этот ритуал в знак того, что отдает часть себя сущности земли. В обмен он получает способность использовать новый Путь магии Старых Земель — Колдовства. Колдуны Шабаша недавно научились изменять этот ритуал так, чтобы он служил больше практическим целям и меньше для самоистязания. Исполняя его раз в неделю, они воссоединяются с таинственными магическими силами Старого Мира.

Система: Колдун выливает четыре пункта крови в землю, а затем глотает эту грязь, таким образом, понижая трудность любого броска Колдовства в последующие 4 ночи на 1. Многократное использование этого ритуала не дает эффекта — колдун не получает преимуществ, исполняя этот ритуал чаще, чем раз в три ночи.



Дополнение: Лица Магии

Это приложение содержит правила, системы и предложения для тауматургических созданий. Как вы можете догадаться, эти существа довольно редки, даже в бросающих в дрожь доменах сильнейших тауматургов. Колдуны знают, что большое количество этих созданий лишь привлечёт к ним внимание — кто в нынешние ночи верит в гаргулий? — и поэтому используют их мало и в предельной тайне. Тем не менее, многие из этих магических существ издревле обитали в ночи, а давние традиции забываются медленно из-за неизменяющихся Сородичей. Тайные домены и убежища древних Тремеров могут служить неплохим жилищем для некоторых из этих мистических слуг, или же они могут быть просто заброшены — их хозяева мертвы, но жизнь в них поддерживает неумирающая магия.

Кровавые Братья

Кровавые братья — это стая вампиров, созданная уникальным объединением Тауматургии и Колдовства. Обычно создаваемые в кругах от трёх до семи вампиров, Братья Крови внешне все походят друг на друга, так как ритуал Связывания изменяет их ради общей цели. Чаще всего они выглядят как банды похожих внешне преступников, скинхедов и других неприятных типов.

Кровавые Братья разделяют загадочную связь, позволяющую им не только получать преимущества от «коллектив-

ного разума», но и лечить друг друга на расстоянии, «одалживать» конечности и даже принимать вид огромного чудовища, составленного из их собственных тел.

Ритуал создания Кровавого Брата — это Колдовство пятого уровня. Оно требует присутствия всех будущих Кровавых Братьев в круге, формируя тем самым их странную связь. В отличие от прочих Сородичей, Кровавые Братья не могут создавать себе подобных — их можно создать лишь с помощью ритуала.

Больше информации по Кровавым Братьям вы найдёте в «Руководстве по Шабашу».

Сила: 3,
Ловкость: 3,
Выносливость: 4,
Обаяние: 1,
Манипулирование: 2,
Внешность: 2,
Восприятие: 2,
Интеллект: 2,
Сообразительность: 4,
Сила воли: 3,
Уровни здоровья: Отличное, -1, -1, -2, -2, -5
Способности: Бдительность 1, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 3, Знание улиц 2, Ремёсла 1, Ближний бой 3, Скрытность 1, Выживание 2, Расследование 2, Оккультные науки 1
Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 2
Запас крови: 10

Мертвый приспешник

Мертвый приспешник — это ожившее тело, которым руководит душа некогда жившая в нем пока он был жив.

Для получения более подробной информации о мертвом приспешнике обратитесь к стр. 46.

Сила, Ловкость и Выносливость мертвого приспешника равны его прижизненным параметрам минус один (но не ниже 0).

Сила воли: 1; Уровни здоровья. Отличное,—1,—1,—2,—2,—5 Запас крови: 0 (хотя, в зависимости от того как долго они мертвы и при каких обстоятельства умерли, некоторые из них могут обладать одним пунктов очень грядной крови).

Связанный демон

Связанные демоны - это злобные духи, которые были принуждены поселиться в телах умерших смертных. Их нечистая сила делает достаточно могущественными, однако, из-за того, что связанные демоны теперь всецело существа этого мира, их существование кратковременно, по крайней мере за приделами ада от куда они были вызваны колдовством.

Тело связанного демона излучает невыносимый жар, а их глаза горят оранжево-красным светом. Они достаточно умны, однако связанные демоны не обладают способностью говорить на языке, понятном смертным и так же Сородичам.

Создание связанного демона - это ритуал четвертого уровня, и он очень мало кому известен в современные ночи. Если демон не будет уничтожен к седьмой ночи своего пребывания на земле, то его тело разрушится самостоятельно, так как демонический огонь сожжёт его, и он вернется в свой мир.

Для получения более подробной информации о связанном демоне обратитесь к стр. 46.

Сила 5,
Ловкость 2,
Выносливость 5

Сила воли: 2,
Уровни здоровья: Отличное, Отличное, Отличное, -1, -1, - 2, -2,-5

Способности: Драка 3; Запугивание 3; Фехтование 1.

Запас крови: 0.

Горгульи

Горгульи - это Сородичи, созданные колдовством и кровью вампиров Старого света. Подобно каменным стражам средневековых зданий, давших им имя, они обладают крыльями, которые дают им возможность летать, и силой над камнем.

Создание горгулий - это ритуал пятого уровня. Он требует значительного количества крови двух вампиров из кланов Гангрел, Цимисхи или Носферату и смертного, который станет новой горгульей.

Для получения более подробной информации о горгульях обратитесь к «Руководству по Камарильи».

Обаяние 1,
Манипулирование 2,
Внешность 0

Восприятие 3,
Интеллект 2,
Сообразительность 3

Сила воли: 3,
Уровни здоровья: Отличное, -1, -1, -2, -2, -5

Способности: Бдительность 1, Драка 2, Уклонение 2, Экспрессия 1, Запугивание 3, Знания животных 1, Ремёсла 2, Фехтование 1, Безопасность 1, Выживание 3.

Дисциплины: Стойкость 2, Могущество 1, Полет 1.

Запас крови: 10.

Помните: Горгульи - это по-настоящему полноценные вампиры, чьи черты, более индивидуальные, чем приведенные здесь. Однако, если горгулья нужна Рассказчику, только как охранника или чтобы устроить засаду на игроков, то эти черты вполне подойдут.

Гомункулус

Гомункулус - это крошечная копия колдуна, созданная им по своему подобию. Как правило, гомункулус обладает характерными только для них особенностями, которыми не обладаю их «родитель» - у некоторых есть кожистые крылья, у других отсутствуют ноги и есть пара сильных ног для прыжков. Некоторые подобны слизнякам и ползают, там, где им указывает их хозяин. Гомункулусы имеют, как правило, рост фут или меньше и весят мене 20 фунтов.

Гомункулус, созданный колдуном следует в той или иной степени его указаниям и зачастую служат своему господину шпионом или маленьким слугой. Они имеют зачатки интеллекта, вроде кошачьего (и они зачастую также шаловливы) и разговаривают тонкими трелями, которые понятны только их господину.

Создание гомункулуса - это ритуал второго уровня и требует, чтобы колдун добавил немного своей плоти в смесь крови и вязкую смесь трав. Плоть - зачастую фаланга пальца - когда ритуал заканчивается, обрабатывается особым образом, гарантируя, что отделенное мясо не отрастет (или из него нельзя будет создать существо). Кроме того, гомункулуса необходимо подпитывать одним очком крови его господина каждое новолуние. Как правило это делается через сосок или через скрытый прокол.

Для получения более подробной информации о гомункулусах обратитесь к стр. 46.

Сила 1,
Ловкость 3,
Выносливость 2

Сила воли: 3,
Уровни здоровья: Отличное, Отличное, -2, -5

Способности: Бдительность 2, Маскировка 2

Запас крови: 1/2

Помните: Гомункулусы могут обладать особенными способностями, которыми их наделил рассказчик. Это могут быть дисциплины, «врожденные» силы или что-нибудь еще, что отвечает их концепции. Игрокам, желающим создать гомункулуса, необходимо обсудить его способности с рассказчиком.

Летучая мышь-бритва

Летучая мышь-бритва - это животное-горгулья, созданная из летучей мыши наделенной прочностью камня. Их крылья остры, а клыки подобны сталактитам. Первоначально тремеры создали летучих мышей-бритв преследуя две цели. В качестве шпионов и соглядатаев, которые предупреждали колдунов о незваных гостях и тому подобном. И как стайные убийцы, нападающие из своих скальных гнезд и рассекающие врагов на части, прежде чем те поймут, что на них напало. Летучие мыши-бритвы, зачастую обучены издавать визг, когда, кто-то непрошенный входит на определенную территорию. Хотя их зрение далеко не идеально, у них отличное обоняние, а также они сохранили способность к эхолокации, как и обычные живые летучие мыши. Кроме того летучие мыши бритвы могут летать со скоростью превышающей обычную - вплоть до 25 миль в час.

Сила воли: 2,
Уровни здоровья: Отличное, Отличное, -1,-3
Способности: Бдительность 3,
Уклонение 3, Маскировка 2
Запас крови: 1.

Помните: Урон, нанесенный летучими мышами-бритвами (один кубик) считается аграгивным, из-за тех тауматургических изменений, что над их телами были произведены Тремерами.

Каменная гончая

В результате процесса подобного созданию летучих мышей-бритв, Тремеры могут тауматургически преобразовать собак в существ подобных горгульям.

Обычно, выведенные для охранных пород, подобно мастиффов и ротвейлеров, каменные гончие - свирепые, чудовищные существа, известные своей фанатичной преданностью своим владельцам и скрытой враждой практически ко всем остальным. Из всех «горгулье подобных миньонов», каменные гончие самые многочисленные. Глаза каменных гончих пылают красным, что позволяет им видеть в темноте (подобно первому уровню Превращения), а у некоторых имеются каменные крылья, дающие им способность к полету, аналогичному горгульему. Подобные крылатые каменные гончие достаточно редки в современные ночи, хотя их использование было задокументировано в Вене, северной Италии, Лондоне и даже в Новом Свете.

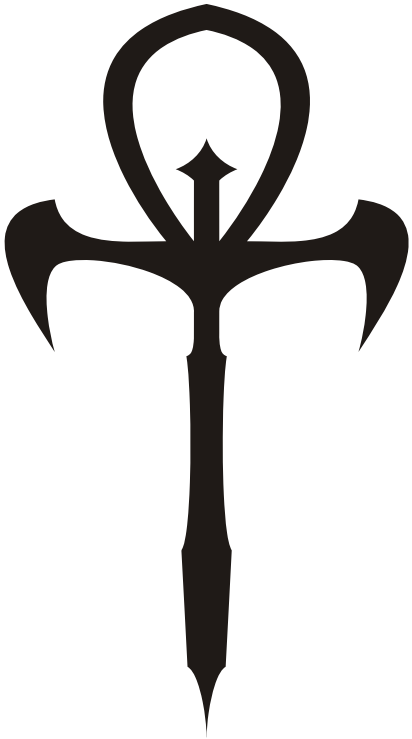
Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Сила воли: 3, Уровни здоровья: Отличное, -1, -1, -2, -2, -3, -5

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 3, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 3, Маскировка 2

Запас крови: 3.

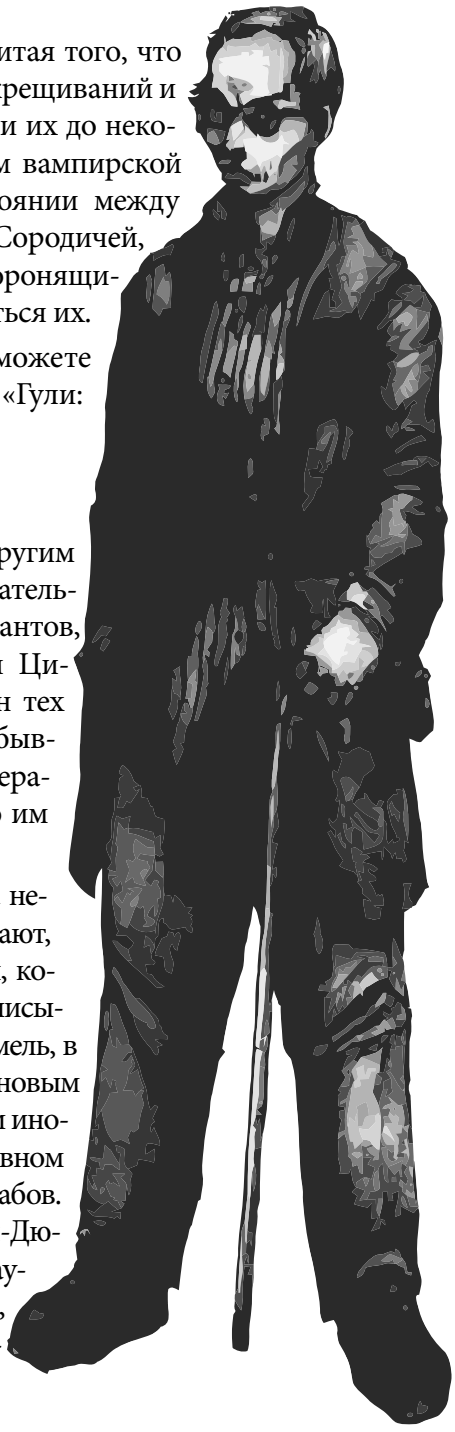
Помните: Каменная гончая может нанести 5 кубиков аграгивных повреждений при укусе или четыре кубика аграгивных повреждений когтями. Так же каменные гончие имеют по одному уровню Превращения и Стойкости. В дополнение к этому, каменные гончие созданные из менее выносливых пород, обладают меньшими чертами - характеристики приведенные здесь соответствуют крупным породам собак.



Ревенанты

Ревенанты очень похожи на гулей, не считая того, что воздействие витэ Вампиров (а так же века скрещиваний и другие слабо определимые факторы) сделали их до некоторой степени самодостаточными, с учетом вампирской крови. Они находятся в нечестивом состоянии между немертвыми и живыми, знающие о мире Сородичей, являющие его частью, но в то же время сторонящиеся его так же, как и мир смертных сторониться их.

Больше подробностей о ревенантов вы сможете найти в «Руководстве по Шабашу» и книге «Гули: Пагубное пристрастие».



Дюшески

То немногое, что Дюшески позволяют другим узнать о себе, указывает на историю предательства. Как и большинство линий крови ревенантов, Дюшески должны были служить древним Цимисхам Старого Света. Впрочем, со времен тех ночей, что-то заставило из отвернуться от бывших хозяев и разделить свои судьбы с Тремерами. Не стоит говорить, что это не добавило им благосклонности Извергов.

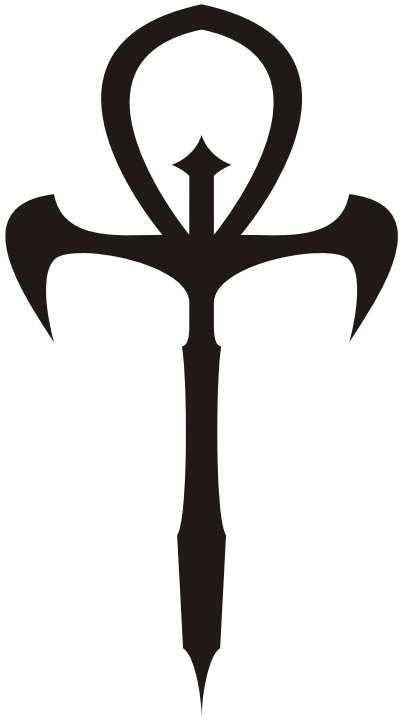
Ревенанты Дюшески, конечно же, редки, а некоторые утверждают, что они просто вымирают, после того как разорвали связь с Цимисхами, которые давным-давно породили их. Слухи приписывают этой семье несколько раздробленных земель, в основном в Европе. Именно там они служат новым хозяевам, Тремерам. Хотя некоторые Дюшески иногда и получают становление в клане, в основном тремеры предпочитают использовать в роли рабов. Некоторые известные Колдуны держат гулей-Дюшески в своих библиотеках, убежищах или тауматургических лабораториях, но, как правило, эта семья остается хорошо охраняемым секретом даже среди самих Тремер.

Истинные гений Дюшески проявляет себя в работе с техникой и в хитроумных изобретениях. Они - мастера-механики, иногда изобретающие устройства, достойные великолепия извращенного гения да Винчи, ведь предназначение этих устройств почти всегда зловещее. Для старейшин, знающих о Дюшески, разработанные ими пыточные устройства или же системы перегонки являются знаками статуса, примерно как владение оригиналом произведения искусства. Для Дюшески это цена, которую они заплатили за то что бы вырвать свои души из когтей Цимисхов - ноша, которую они молча несут.

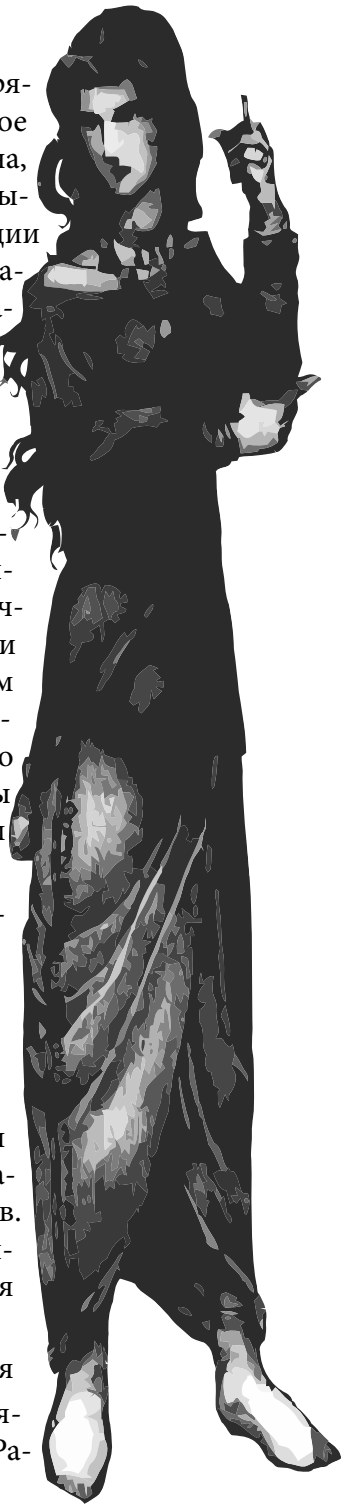
Дисциплины: Прорицание, Доминирование, Тауматургия

Недостаток: За века, проведенные под башмаком Тремер, Дюшески весьма сильно выросли из своей человеческой натуры. Так же, подобная обособленность привела к склонности к инбридингу (скрещиванию близких родственников), ведь, по-видимому, что Дюшевски могли заводить отношения только с Дюшески. Подобное близкородственно скрещивание привело к отклонениям в их разумах, телах и личностях Дюшески, чьи врожденные дефекты и норовистые характеры ещё больше отдалили их от других людей. Никто их Дюшески никогда не сможет повысить социальную черту выше двух.

Цитата: *Что говорит хозяин, то говорю и я, и лучше тебе говорить тоже, если ты знаешь что почем.*



Рафастио



Члены редкой линии крови Рафастио — ведьмы, в прямом смысле этого слова. Они практиковали различное волшебство начиная с первых ночей их секты — патрона, Черной руки, которая пала и оставила их изолированными от остального мира. Они происходят из цивилизации Долины реки По, в современные ночи немногие Рафастио обитают в южной Европе, хотя некоторые сбежали в Новый Свет в течение прошлого столетия, Рафастио — владельцы низшего, «урезанного» волшебства, из которого Тауматургия получила многие из ее методов. Они продвинулись при завораживания духов, призыве низших проклятий, наваждении «дурного глаза» и предсказании, и поставили на службу это сверхъестественное мастерство в договоренность с непостижимыми Сородичами Черной Руки. Практически полное уничтожение этой секты оставило Рафастио поколебленными ревенантами без хозяев, противостоящими враждебным Сородичам. Хотя о них не часто слышат вне определенных кругов, немногие Каиниты, которые действительно знают о них часто воспринимают их как угрозу: члены павшей секты, которых лучше всего уничтожить, чем позволить им гнить и продолжать дело их хозяев.

Для Рафастио жизнь — это вызов за вызовом. Преследуемые могущественными (хотя и редкими) врагами и изолированные от жизни Сообщества, с запрещённой магией, Рафастио должны быть сильными, чтобы выжить. В свете уничтожения Чёрной Руки Рафастио не подобрали себе новых хозяев, а стали сами себе хозяевами. Несмотря на это несколько Рафастио заключили сделки с отдельными, вампирами среди которых немало представителей кланов Тремер, Тзимиче, Ассамитов. Судьба их вымирания сводится к нескольким Сородичам, избежавшим общей участи, а оставшаяся линия крови либо погибла, либо канула в безвестность.

Дисциплины: Анимализм, Прорицание, Тауматургия

Слабости: Проклятие, наложенное на Рафастио, связывает их с луной. Сложность применения дисциплин Ра-

фастио увеличивается на 2 в Новолуние. В ночи с возрастающей и убывающей луной сложность применения Дисциплин увеличивается на один. В полнолуние, однако, сложности с Дисциплинами уменьшаются на один. Дополнительно, кровь Рафастио отторгает Проклятие Каина — любая попытка Дать Становление обречена на провал, и вероятно способна убить человека.

Цитата: *Кровь содержит великую силу — давай посмотрим, какие секреты мы можем извлечь из неё. Мне нужен лишь небольшой кусочек тебя.*

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте

- ivanov.alex56@yandex.ru

Заранее большое спасибо!

РОССИЯ
В НОЧИ

Специально для тех, кому не чужд очаровательный Мир Тьмы, во всём своём многообразии.

Акатоши Куран,
2:43 ночи, 6 января 2016 года.

ARBITRIUM VINCIT OMNIA